1989年3月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第3号　通巻3号

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

CD-ROMソフト第4弾
コブラ
黒竜王の伝説

完全攻略
はにいいん・ざ・すかい

徹底研究
ダンジョンエクスプローラー

特別付録
ネクタリス
戦術マニュアル

最新ゲームスペシャル
ウイングショット
ワンダーモモ
弁慶　P-47　死霊戦線　アウトライブ　ほか

PCゴリラ愛称大発表

●PCエンジン特別救助隊
ドラゴンスピリット
Son Son II ほか

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ



小川範子
No・Ri・Ko

PC Engine
1989 March
3
350 YEN

PCエンジン CD-ROMシステム

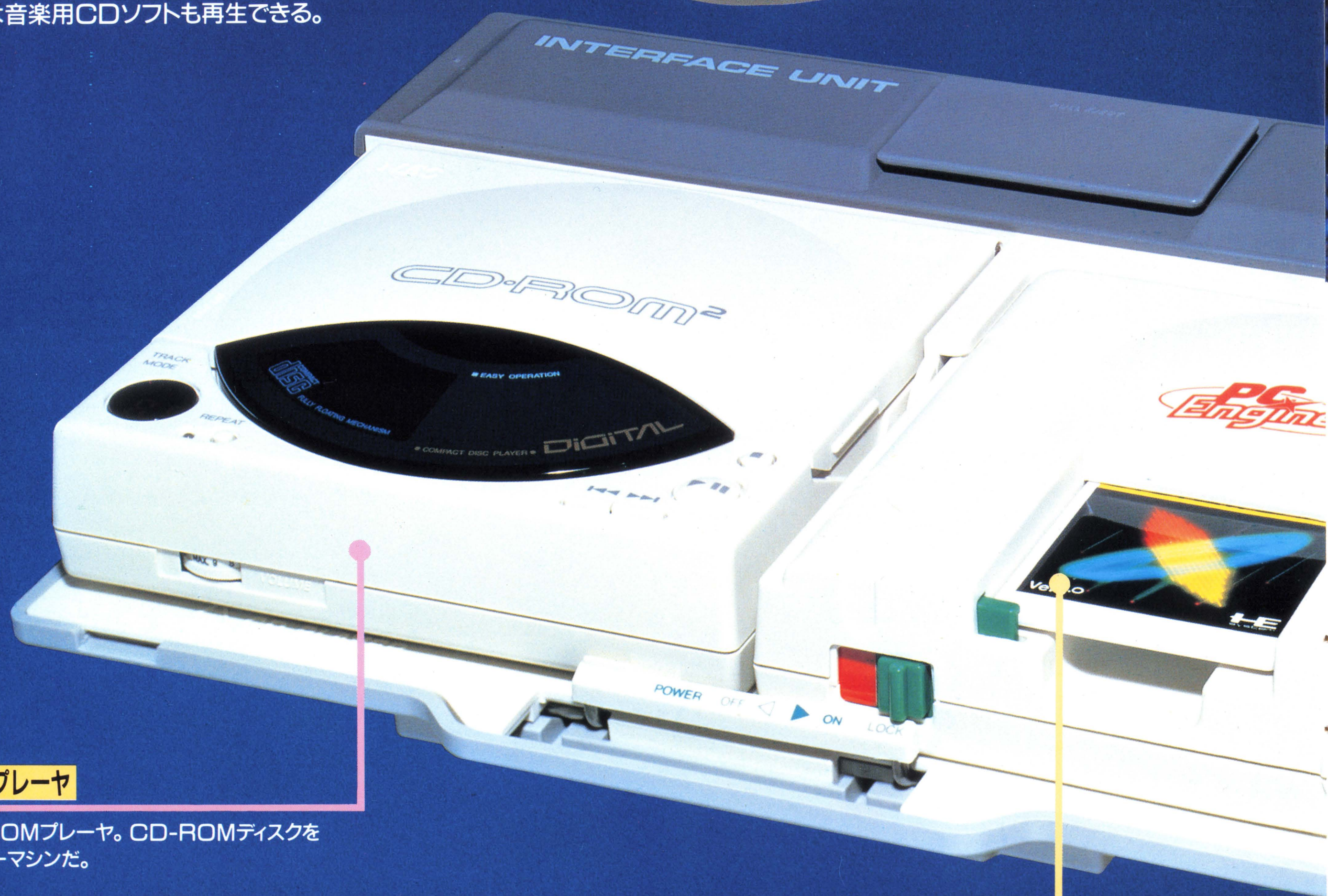
ROM ROM

どうだ! 540メガバイトの大容量。

CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。
なんと、これまでのゲームの約2000倍。
大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。

ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ!

ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。



CD-ROMプレーヤ

これがCD-ROMプレーヤ。CD-ROMディスクを入れるスーパーマシンだ。

システムカード

CDをコントロールするためのプログラムが入っている。
このカードを差しておくと、音楽用のCDでもプログラム選曲したり、いろんなことが出来てしまうんだ。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NEC

しゃべる！ 540メガバイト。無敵(むてき)のスーパーマシン ロムロム。

大反響！ 絶賛発売中!!

540メガバイトの迫力で
聴いてよ。
遊んでよ。
話してよ。



インターフェイスユニット

CD-ROMプレーヤとPCエンジンを接続するためのユニットだ。この中には、バックアップ用のRAMが入ってる。移動用のキャリングハンドルもついてるぞ。

収納用カバー

PCエンジンとCD-ROMプレイヤーをセットしたまま収納できます。

PCエンジン本体

ソフトもますます快進撃！



ビックリマン大事界

©1988 HUDSON SOFT
©LAD·NAS·東映動画

ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑！

好評発売中！
標準小売価格4,980円



No·Ri·Ko

©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV

ゲームを超えたニューADV！
範子との初体験デートストーリー

好評発売中！
標準小売価格4,980円



©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM

世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション！

好評発売中！
標準小売価格5,980円



天外魔境

©HUDSON SOFT
©RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇！
映画を超えた本格長編RPG！

今春 発売予定

CD·ROM²システム

標準価格	¥59,800
CD-ROMプレーヤ	¥32,800
インターフェイスユニット	¥27,000
(システムカード	付属)
PCエンジン(別売)	¥24,800



●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。



コブラ

©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)

寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック「コブラ」がゲームになった。

3月10日発売予定
標準小売価格5,980円

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1989 MARCH 3月号
表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

CONTENTS

最新ゲームスペシャル★パート1
NEW GAME SPECIAL

ワンダーモモ 16
死霊戦線 20
チャニーズ・ヒルを襲い始めたクリーチャー！



アウトライブ 24
ウイニング・ショット 28
モトローダー 34
YAKSA 神武伝承 38
最新ゲームスペシャル★パート2 119
■弁慶 ■めぞん一刻 ■NAXAT OPEN
■P☆47 ■サイバークロス■ネクロスの要塞
■ガンヘッド ■ディープブルー海底神話
■がんばれゴルフボーイズ ■麻雀学園
■パックランド ■F-1 PILOT その他
【メーカー訪問＝ナムコ】
発売直前●REVIEW 発売日スケジュール●COMING SOON
AREAI～ARAEA6までの
攻略テクニックを完全公開
はにい・いんざ・すかい
完全攻略 43

お・ま・た・せ！
PCゴリラ愛称大発表!! 77



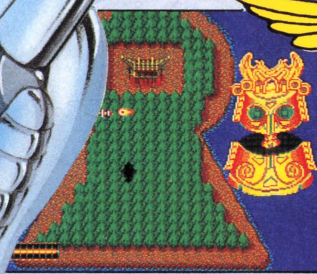
CD-ROM²ソフト第4弾
コブラ
黒竜王の伝説 6



CD-ROM特報
『天外魔境』制作レポート第3弾！
CD-ROM²ソフトの今後を予想する！ 12

PCエンジン 特別救助隊

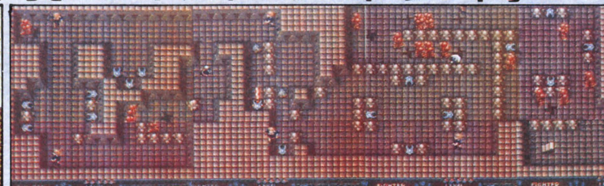




SonSon II 83
●おんぶにだっこの親切攻略法

［ドラゴンスピリット］［ファイティングストリート］ほか





シナリオ8までのマップ完全大公開！ 59
ダンジョンエクスプローラー
徹底研究 前編



プリンセスカフェ
小川範子 95
No・Ri・Ko

遊楽専業団 100

激烈技SPECIAL 106

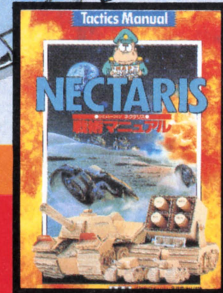
PCエンジン＋ 51

PC MEDIA SPECIAL 56

●連載マンガ
PC原人 99
ファジーな昼下り 112
第3回／見田竜介

読者様のページ
ニンジン倶楽部 71

ビッグプレゼント 81
アンケート 78
プレゼント応募ハガキ 79



3月号特別付録
NECTARIS 戦術マニュアル
●シミュレーションゲームネクタリス

左腕にサイコガンを持つ男、コブラ――。
スペースアドベンチャーの傑作が
今、CD・ROM²システムに登場する！



©1989 HUDSON SOFT ©寺沢武一（集英社JCデラックス）

注目のCD−ROM第4弾は、アドベンチャーゲーム「コブラ〜黒竜王の伝説」に決定！広大な宇宙で、かつてないスケールの冒険が今、展開されようとしている！

スペースアドベンチャー・コミックの傑作がアドベンチャーゲームになった！



去年の12月初めに発売されて以来、ゲーム業界の注目を一身に集めているCD・ROM²システム。

現在、「ファイテイングストリート」「No・Ri・Ko」「ビックリマン大事界」の３つのソフトが登場しているが、はやく新しいCD-ROMソフトがでないかなあ、と思っている人も少なくないだろう。



そんなCD・ROM²システムユーザーにとって、待望の第４弾がついに完成した。ゲームのタイトルは「コブラ〜黒竜王の伝説」。これは人気コミック「コブラ」をモデルにしたアドベンチャーゲームで、CD−ROMならではの広大なスケールのものに仕上がっている(CD-ROM²システムのユーザーなら、もちろん即買いの１枚だぜ)。

今月は、ゲームのストーリーとシステムを中心に、制作過程の裏話などもまじえながら、「コブラ」の全体像を紹介していこう。



『コブラ』とは……

寺沢武一氏のスペースアドベンチャー・コミック。1977年から７年間、週刊「少年ジャンプ」に掲載され、単行本の売り上げが計1000万部を誇る超人気作品。主人公は、左腕にサイコガンを持つ宇宙海賊コブラ。ゲームになった「コブラ〜黒竜王の伝説」は単行本の第７巻に収められている。

大容量とハイパーサウンドで、原作の雰囲気をリアルに再現!!



このゲームの大きな特徴は、やはり、CD−ROMならではの精緻なグラフィックとハイレベルなサウンド。

グラフィック面では、左の画面写真を見てもらえばわかるように、寺沢さんの原作の持つ独特のタッチをかなり忠実に再現。ゲームというよりは、アニメに近い画面を作り出すことに成功している（これは、CD−ROMの大容量を活かして、グラフィックデータを大量に使用していることと、スキャナーによる原画の取り込みシステムが確立してきたこと、そして、グラフィックデザイナーの努力のおかげといえる)。



サウンド面では、BGMにCD音を使用していることをはじめとして、インターフェイスユニット内のAD-PCM(アナログ音をデジタル音に変換する方式)を有効に利用して、臨場感あふれる効果音を合成している。

また、特に注目というか、注耳(?)してほしいのが、ゲーム中のナレーション。

コブラの声を山田康雄さんが吹き込んでいるのをはじめとして（これは、原作者の寺沢さんが、コブラの声はぜひ山田さんにやってもらいたい、ということで実現したそうだ)、登場キャラのナレーションを一流の声優さんが担当。アニメファンならば、「あっ、この声はあの人の……」といった具合に、普通のゲームとはちょっと違った楽しみ方もできるかもしれない。

このナレーションの録音は、寺沢さんの立ち会いのもと、88年の12月12日にほぼ丸一日がかりで行われ、ゲームの中でも実にいい雰囲気を出しているぞ。



これがCD-ROMソフト

MAIN CAST 主な登場人物



コブラ

宇宙をかけめぐる、正統派の海賊。このゲームの主人公。左腕にサイコガンという強力な武器を持ち、悪党どもからも恐れられている一匹狼的存在。格闘技や武器の扱いに習熟しており、性格はハードボイルド。ゲームの中では、未知の敵、黒竜王に挑む。



ナタリー

セント・リブ・ハイスクールの女教師。コブラとともにジゴルに呑み込まれる。



ロムール

ジゴルの体内に住んでいる。一見ただの老人に見えるが、実は……。不気味な人物。



ヨーコ

「竜の一族」を率いている女司祭。黒竜王のしもべ。仮面の下に隠された素顔は……。



ダック

カジノで出会う、あやしげなギャンブラー。キーとなるヒントを握っているらしいが……。



ジェリー

キャット星のネコ型異星人。酒には目がない。一杯オゴってやると、いいことがあるかも。



レディ

コブラの昔からのよきパートナー。高性能のアンドロイドで、とってもグラマー。



主なSTAGEは7つ

スペースアドベンチャーゲーム「コブラ〜黒竜王の伝説」は、全7ステージに分かれて進行する。

おもな流れは、宇宙船クイーンラブ号から出発して、ジゴルの体内に入り、その後は、体内の村々をめぐって冒険、最後は黒竜王と対決するというもの。

それぞれに美しいグラフィックがほどこされている。

STAGE クイーンラブ号

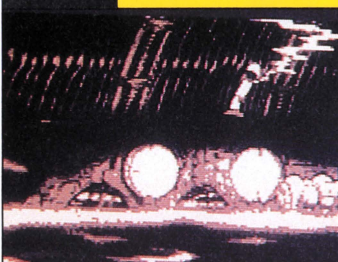


コブラが乗船している宇宙観光船、クイーンラブ号の船内からゲームはスタートする。

ここでのコブラの目的は、宝石を盗みだすこと。いくつかの船室、レジャールーム、バーなどを舞台に、ゲームは展開。

船外には星種子が浮遊している。

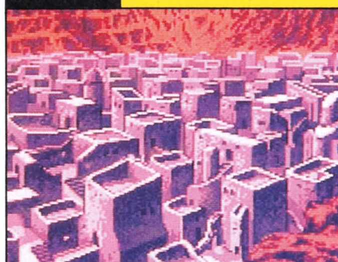
STAGE ジゴル



サルファトライアングルに棲息するゲイターを捕獲するためにつくられた巨大な捕鯨船ジゴル。このジゴルの体内がステージ2の舞台。

ジゴルには、何でも呑み込んでしまう性質があり、様々なモノや人が体内に存在している。

STAGE オルゼ



ジゴルの体内に呑み込まれた人々は、いくつかの街を作っていた。その中のひとつが、オルゼ。

ここには、ホテル、バーといったいろいろな施設がそろっている。

もちろん、数多くの人々も登場。黒竜王に関する情報も、いくつかここで手に入る。

「コブラ～黒竜王の伝説」の世界だ！



GAME STORY

宇宙域サルファトライアングル。ここには、古代エルボ人の遺した"星種子"の繁殖場があり、輝く光の雲の美しさから、宇宙でも指折りの観光名所として知られていた。そのサルファトライアングルに漂う、観光宇宙船クイーンラブ号。その中にコブラの姿があった。もちろん、コブラの目的は観光ではない。彼の目的は宇宙船内に展示されている、ある宝物を盗むことだった。手際よく目的を達したコブラ。だが、彼が宇宙船を脱出しようとした時、巨大な物体が現れ、宇宙船をまるごと呑み込んでしまう。そこには、ある強大な敵が待ち受けていた……。

ENEMY 敵キャラクターたち



山賊3人組
ジゴルの体内、ジャバの村にアジトを持つ山賊。

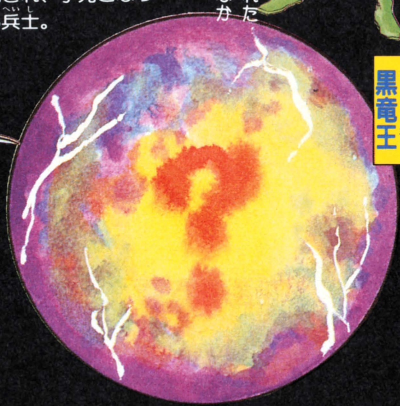
竜の兵士
黒竜王の邪悪な力によって支配され、手先となっている兵士。

賞金稼ぎ
コブラの首にかけられた賞金を狙う殺し屋。なかなかしぶとい。

ゲイター
宇宙空間の殺し屋。宇宙域サルファトライアングルに棲息している。

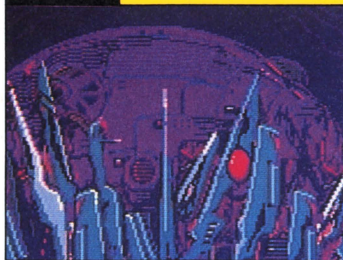


ザボイラー
山賊一味の女ボス。熱エネルギーの力で、火を操る。



黒竜王
恐怖をつかさどる地獄の神。ジゴルの体内に棲み、強大な権力を誇る。はたしてその正体は、何者なのか……。

STAGE ジャバ

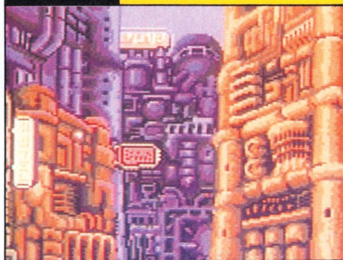


このステージは、謎に包まれたドーム基地が舞台。

どうやらここが山賊のアジトらしいのだが……。はたしてどんな謎がコブラを待っているのか？

当然、コブラに対する敵の攻撃も激しくなってくることが予想される。

STAGE エルラン

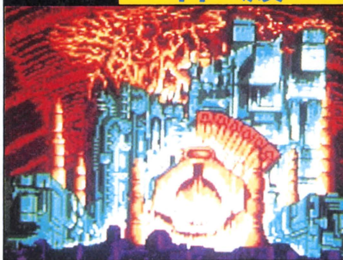


スタマックス（ジゴルの体内を人々はこう呼ぶ）最大の都市。

スタマックスではひとつの国が形成されており、このエルランが首都のような働きをしていることになる。

ゲーム中盤の山場とも言うべき場所だ。

STAGE 神殿



黒竜王が棲むという謎の神殿。黒竜王の配下の竜の一族ですらここには簡単には近づけない。

壁には黒竜王にさからった人々が生きたまま埋められ、今も苦痛に満ちたうめき声をあげている。

中では、不思議な儀式がとり行われている。

STAGE 黒竜王との対決



クライマックスは、当然、黒竜王との対決シーン。

恐怖を支配する黒竜王は、コブラにどんな攻撃をしかけてくるのか？　その攻撃をコブラはどうやって防ぐのか？　また、黒竜王の正体は？　かなり謎の多い、ゲーム最大の山場だ。

操作法はひと味ちがうコマンド選択方式!!

メイン画面



コマンドウインドウ

メッセージウインドウ

ここでは「コブラ」のゲームシステムについてちょっと紹介しておこう。

基本的な操作方法は、「コマンド選択方式」。方向キーでコマンドを選び、Ⅰボタンで決定。Ⅱボタンでキャンセルという、みんなもお馴染みサンの方法がとられている。

ただ、ちょっと違っているのが、ウインドウに表示されるコマンド（つまりその時点で試すことができるものね）が、状況に応じて変化する点。おもなコマンドは、下で紹介している11種類。基本画面の意味は、左の通りだ。



見る
あたりのモノや人を見るコマンド。場所を移動したら、まず最初に使うことになる。

調べる
見ただけではわからない微妙なものごとを調べる時に使う。

話す
人と話す時、情報を得たい時に使用するコマンド。

話を聞く
具体的なものごとについて聞きたいときに使用する。この場合、「誰に」「何について」といったことを指定してやる必要がある。使い方によっては非常に効果的。

移動
場所を移動するときに使う。状況によっては、「移動」ではなく、「外に出る」「〜に入る」などというようにコマンド表記が変化する。

考える
混乱した時、推理する時などに使用。あまり表示されないコマンドだが、重要なもののひとつ。

ほめる
女性をほめると何かいいことがあるかも……。

とる
アイテムなどを手に入れるためのコマンド。取り残しのないように。

使う
もちものを使用する時のコマンド。なかなか便利なコマンドだ。

待ち伏せる
捜している相手が見つからない時などに使う有効なコマンド。どこで使うかが重要なポイント。

合言葉
使う機会はあまりないだろうが、重要なコマンドであることは確か。

編集部が感じた「コブラ」の7大特徴

1 まずはグラフィックから



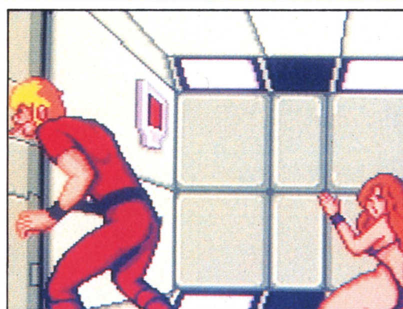
実際にプレイしてみて最初に感じたのは、グラフィックの水準の高さ。原作の寺沢さんの絵のタッチにかなり近い、実に素晴らしい仕上がりになっている。

寺沢さんが自ら北海道の開発室に出向いて、グラフィックの出来をチェックしただけあって、なかなかのものだ。

CD−ROMの大容量とスタッフの努力が実った、このグラフィック。コミックの「コブラ」ファンにも納得がいくものだぞ。



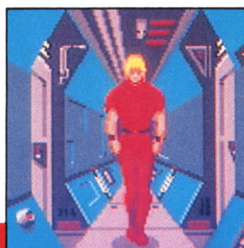
2 ナレーションそしてAD-PCMにも



コブラの声を声優の山田康雄さんが担当していることからもわかるように、サウンド面にもかなり力が入っている。

山田さんほかの声優さんのナレーションはもちろん、ゲーム中の効果音も、実に臨場感たっぷり。

宇宙船内部のドアの開閉時の効果音などは、おもわず、自分の家のドアのベルが鳴ったんじゃないかと錯覚するほど、いい仕上がりだ。



3 大胆なウインドウ処理

グラフィックに関して2番目に感じたのは、メイン画面のグラフィックがかなり大胆な処理をされている点。

基本的には、グラフィックの表示は、画面の左上で行われているのだが、時々グラフィックのウインドウが変化し、全面にグラフィックが表示されたり、ウインドウの位置が移動したり、なんてことも行われる。



3Dタイプのグラフィクが登場するシーンも。かつてのアドベンチャーにはなかったことだ。



ウインドウの広さが変化しながら、動きのあるグラフィックが展開される。

CD-ROMだから「コブラ」のゲーム化にOKを出した!!



原作者の寺沢武一氏に聞く

'77年、「コブラ」(週刊少年ジャンプ)でデビュー。33才。他の代表作は「バット」「ゴクウ」。現在、月刊フレッシュジャンプに「カブト」を連載中。

原作者の寺沢武一さんは、以前からコンピュータのグラフィックツールを使ってイラストを描いてみたり、仕事場にX-68000を置いてゲームを楽しんでいたりと、知る人ぞ知るなかなかのゲームマニア。今回の「コブラ」ゲーム化にあたって、寺沢さんはどのように考えているのか、お話をうかがってきた。

「実は、コブラをゲーム化しないかという話は、今までにも何度かあったんですけれども、それまでのハードでは、どうしてもグラフィックの表現面で無理があった。たとえば、ファミコンでは、コブラのキャラクターをあのまま表示するのはむずかしいし、サイコガンを使うにしても迫力が伝わらなかったと思うんです。

ところが、今回ハドソンのスタッフの方からCD-ROMの話を聞いて、これなら、コブラの持っている広大な宇宙空間のイメージを表現できるんじゃないかと。それで、ゲーム化してもらうことになったんです。

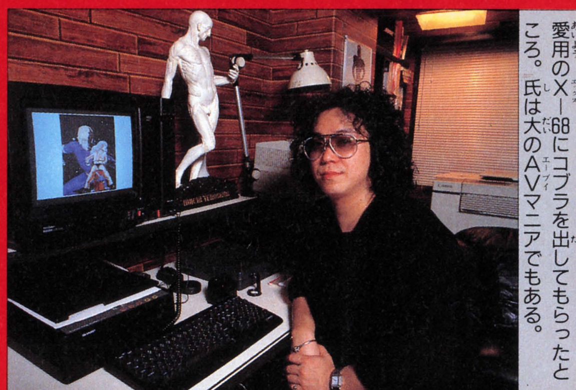
僕自身も、ゲームが好きな方ですから、最初は、ゲーム用に新しく脚本を書いて、もちろん原画も描いて、ゲームデザインそのものをやってみたいという意欲もあったんですが、時間的な問題もあり、今回は、今までにあるストーリーを素材にしてもらって、あとはハドソンのプログラマーのみなさんにおまかせすることにしました。

ただ、まかせっぱなしというのではなく、ある程度は僕の意向を伝えて、たとえば、コブラの声は、ぜひ山田さんにお願いしますとか、キャラクターデザインの現場に出向いていって、絵はこんな感じで描いてほしい、といった注文はつけました。

まだ、途中段階のものしか見ていないんですけれども、グラフィックもサウンドも、けっこういい感じで上がっていると思います。

今回、ゲーム作りの現場を少しのぞかせてもらって、ゲーム作りがかなりアニメの制作過程に近づいてきてることもわかったので、次回はぜひ、映画やアニメを作るような気持ちで、僕自身がコブラのゲームを作ってみたいと思っています。実はもう、おおまかなゲームストーリーも考えてあって、そうとうおもしろいものになる自信もあるんですけどね。実現した時には、よろしくお願いします。

あ、もちろん「コブラ～黒竜王の伝説』の方もぜひ遊んでみてくださいね」



愛用のX-68にコブラを出してもらったところ。氏は大のAVマニアでもある。

4 ハードボイルドなコブラのセリフ



コミックの「コブラ」を読んでいる人ならよく知っていると思うのだが、主人公のコブラは、なかなかにハードボイルドな性格をしていて、セリフのひとつひとつが実に決まっている。で、それが、なんともいえない独特な世界を作っていて、そのへんにも人気の秘密があるわけ。

うれしいことに、ゲームの中でも、コブラのセリフはコミックそのままにハードボイルド。それもそのはず、コブラのセリフに関しては、寺沢さんがひとつひとつチェックしたとのことだ。

シブ～いセリフが随所に登場しているから、そのあたりもじっくり楽しみたいね。

5 サービス満点のアニメーション処理

CD-ROMの特徴のひとつに、大容量を活かしたアニメ処理があるけれど、この「コブラ」にも、これでもか！　とばかりに、ふんだんにアニメ処理が取り入れられている。

オープニングはもちろん、ステージをクリアするたびに、アニメーションが登場。たっぷりコブラの世界が味わえる、という具合だ。

その時、バックに流れる音楽の方も、聞きごたえ十分だぞ。



◀オープニングの1シーン。美しい宇宙遊泳の画面からゲームは始まる。

▶上下逆さなわけではない。こんな大胆な構図のシーンも多いぞ。

6 バックアップは最大8人まで可能！

インターフェイス内のバックアップRAMを利用した、親切なバックアップ方式も特徴のひとつ。

ゲーム中にセレクトボタンを押すだけで、通常のコマンド表示ウインドウに「セーブ／ロード」コマンドが出現。すぐその場で、セーブやロードができるようになっている。

また、このバックアップは、同時に最大8人までOK（これは今までのゲームの中でも最大だ)。

こまかい心配りがウレシイね。



◀セレクトボタンを押すと、「セーブ／ロード」コマンドが出現。

▶そしてⅠボタンで決定すれば、カンタンにセーブまたはロードがOK。

くわしいゲーム内容は次号で。期待してくれ。

CD-ROM特報 PART2

FAR EAST

天外魔境

いきなりだけど「ゴメン！」。天外魔境の発売が、3月より少し遅れるらしいのだ。
そのため、先月号で約束したくわしい紹介はワンパス。かわりに現場直送の最新情報を届けるぞ。



89年に入って、開発ペースが急加速！

CD－ROMユーザー期待度No.1ソフト「天外魔境」。ハドソンの開発スタッフ陣も、みんなの熱～い期待はよくわかっていて、新年になって、キーボードを叩く指先にも一段と力が入ってきているわけなんだけど……。残念なことに発売がいろんな事情でちょっとだけ遅れるらしい。

が、ソフト開発の方は、着々と進行中。北海道の開発室を訪ねたところ、新らしい情報も手に入れることができた。

今月は、新情報・新展開をおりまぜながら、天外魔境の開発状況をレポートしていこう（それにしても北海道は寒かったぜ……）。



新展開1 マップが全面化!!

マップ部分が拡がり、画面構成がよりビジュアルに！



左の写真が、本邦初公開の天外魔境のメインマップ移動画面。以前に紹介したマップ画面に較べて、マップが全面化した分、よりビジュアルな画面構成になったということができるだろう。

城や村の中のマップ画面も、まわりで紹介しているように「全画面化」。会話モードに入ると、画面の右上にウィンドウが開き、相手の顔が表示されるようになっている。

今回はサービスで、建物の中の様子も見せてもらってきたから、チェックしておこうぜ。



◀会話モード画面。しゃべっている人物は口をパクパク動かしちゃったりなんかもする。

▶これは今で言う図書館の内部での1シーン。いくつかの物事を調べることができる。



◀これは城下町の中の写真。当然ながら、いろんなお店があるんだ。

建物の中の様子は…

宿屋



◀親切そうな主人が登場。泊まれば当然体力回復。

武器屋



◀きっとさまざまな武器が売られているんじゃないかな？

食堂



◀人の悪そうなオヤジ。でも見かけで判断しちゃダメさ。

※画面はすべて開発中ものです。

魔境制作レポート第3弾

新展開2 パーティプレイ方式を採用！

強大な敵に対抗するために、自来也はパーティプレイ方式でパワーアップ！



プレイキャラは、パーティ方式であることもわかった。

ゲーム開始時は、プレイヤーは自来也ひとり。旅の途中で仲間に出会うことによって、パーティを形成する。

開発スタッフの話では、パーティは最大3人＋ガマ1匹まで多くなることが可能。ただし、仲間の大蛇丸はどうも謎の多い人物らしく、途中で自来也と離れて単独行動をとるのではないか、と思われるようなことも聞かれた。

3人の仲間は、それぞれ得意な技も持っているそうだ。

ゲストパーティも登場する



▲これは布袋丸という外人。途中、味方となり一緒に戦ってくれる。こんなゲストもいる。

新展開3 バトルはコマンド方式

アクションが苦手な人もこれなら安心。はたしてどんな術が使用できるのか？



先月号で「バトルアクションタイプ」と紹介したが、今回の取材で、敵とのバトルはコマンド選択方式と判明した。

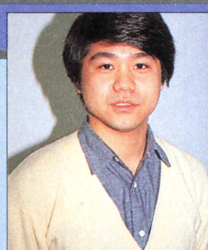
武器で戦う他に、道具・術といった戦闘方式もあり、いろいろなバリエーションの戦い方が可能。ゲストパーティキャラは、オートコマンド方式（コンピュータが勝手に戦い方を選択してくれるわけだ）で戦いに参加するようだ。

敵キャラは、先月号で紹介したように100種類以上。右下の写真のように、アニメで動いたり、ダメージを受けるとうめき声を上げたりするものもいる。

自来也・綱手・大蛇丸の3人の得意技というのは、今回は明かしてもらえなかったが、はたしてどんな特殊な技がでるのか、今からたのしみなところ。その他くわしくは、次号で報告するからね。



CD部門責任者、飛田さんに聞く



1000枚以上のグラフィックを入れ、これぞCD-ROMというゲームを!

「ちょっと発売が遅れることになって本当にごめんなさい。CD・ROM²ユーザーのみんなの期待は痛いほど感じていて、それにこたえるべく、ハドソンの技術陣は日夜プログラムに励んでいる最中です。CD-ROMは僕たちにとっても新らしい分野で、まだ、そのすばらしさを100パーセント引き出しえたわけではありません。が、最近、手探りで進みつつも、徐々に効果的なゲーム作りが見えてきたところです。1000枚以上の絵を持つ大作、天外魔境、期待しててください。



来月号でも最新情報を届けるぞ！ コレ、約束。

月刊PCエンジンでは、「天外魔境」を徹底マーク、トコトン先取り紹介していく決意だ！　敵、アイテム、術、マップなど、「天外」がその全貌を現すまで、あとわずか。期待しててくれ！

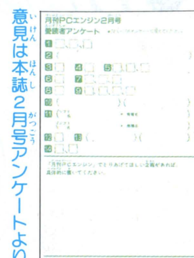
©1989 HUDSON SOFT ©RED COMPANY

CD-ROM特報 PART3
CD-ROMソフトの



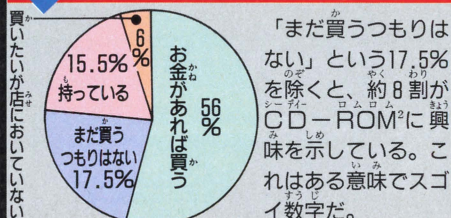
去年の12月4日に発売されたCD・ROM²システム。現在、ユーザーは約10万人といわれ、ゲーム界の中でも、立派に一大勢力として力を持ちつつあるようだ。本誌の読者アンケートでも「CD・ROM²システムが欲しい」と思っている人は、全体の約8割。このまま順調にいけば相当な台数まで伸びることも考えられるのだが……。「欲しい」という人の心の中に「でもソフト次第だなぁ」というつぶやきがあるのも、また事実。

ここでは今後のソフトにスポットを当て、CD−ROMを考えてみよう。



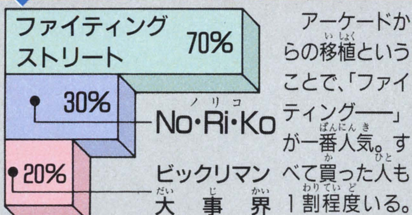
意見は本誌2月号アンケートより

1 CD・ROM²システムがほしいか？



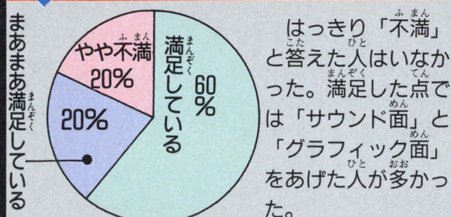
「まだ買うつもりはない」という17.5%を除くと、約8割がCD−ROM²に興味を示している。これはある意味でスゴイ数字だ。

2 買ったソフトは？



アーケードからの移植ということで、「ファイティング——」が一番人気。すべて買った人も1割程度いる。

3 システムで遊んでみた感想



はっきり「不満」と答えた人はいなかった。満足した点では「サウンド面」と「グラフィック面」をあげた人が多かった。

4 不満足な理由

1	画面の読み出しが遅い
2	ソフトが期待はずれ
3	グラフィックが今いち
4	値段が高い

1位の「読み出しスピード」は「ファイティング」を買った人に多かった。2位の項目に関しては、逆に期待度の高さの表れともとれる。

「ソフトの充実」が今、もっとも望まれている!!

CD・ROM²が発売されて約2ヵ月。PCエンジン編集部も実際にプレイした人からの感想が届くようになってきた。

そのハガキや封書にひとつひとつ目を通していて、第一に感じることは、ユーザーのほとんどすべてが「早く、もっといろんなゲームが遊べるようになってくれるといいのに」と望んでいる点。

実際にプレイしてみて満足度の差こそあれ、だれもがCD−ROMに新しいソフトが加わることを望んでいる。



▶「No・Ri・Ko」

これは現在発売されているソフトが3作であることを考えると、まあ当然。

で、みんながどんなソフトの登場を心待ちにしているのかというと、代表的な意見は、以下の3パターン。

・とにかく早く天外魔境を出してほしい。これがやりたくてCD・ROM²を買ったんだから これは、現在発表されているCDのラインナップをとにかく早くという意見で、「コブラが1月中に出たらいいのに」なんてユーザーの声もある。

・アーケードやパソコンの人気ゲームをCDの大容量でガンガン移植してほしい フムフム、これはカードでは容量に無理のある移植モノへの期待をCDが一身に集めているワケ。

・CD−ROMにしかできない、よくはわからないけどスゴイオリジナルゲームを出してほしい。

これは新しいハードに対する純粋な期待だろう。



▲「ファイティングストリート」

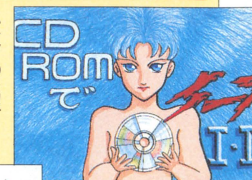
いずれにしても、だれもが早く自分の好みで、「買うソフト」を自由に選べるようになること、つまりソフトの充実を願っているといえるだろう。



▲「ビックリマン大事界」

大作の移植に集まる期待！

移植では、RPG大作やキャラクターものの人気ゲームへの希望が目立った。





▲◀先月号の「遊専」に掲載したハガキ。期待の多い2作。

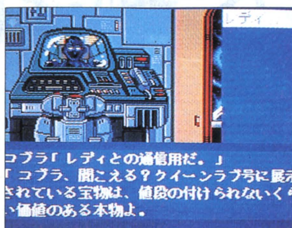
CD-ROM²読者アンケートより

今後を予想する!

ハドソンに直撃!「今後のラインナップは?」

今後のCD−ROMのソフトラインナップを考える上で、当然もっとも大きな比重を占めるのが、ソフトハウス、ハドソンの今後の開発予定。

今のところ「天外魔境」以降のラインナップは発表されていないが、開発現場ではどのような動きがあるのだろうか?



さっそくハドソン企画部の高橋さんに話を聞いてみると――

「現時点ではゲームのタイトルは発表できないんですけど、数作品、CD−ROMの開発が進行しています。来月ぐらいには1作または2作のゲームタイトルが公表できると思いますから、それまでちょっと待っていてください」とのこと。

高橋さん自身の口からはっきりとは聞けなかったのだが、CD−ROMの開発がけっこう大変な作業であることを考えると、数作品のうちの半数は、おそらくアーケードかパソコンからの移植モノではないかと思われる。

まあ、タイトル名が聞き出せなかったのは残念としても、CD−ROMの開発が着実に進んでいることは、ユーザーとしては心強い限り。

今までに3作のソフトを作り、ソフト開発のノウハウが確立されつつあることも、今後のCD−ROMソフトを考えるうえで、明るい見通しのひとつだろう。

かなり整備されてきた開発環境!!



▲開発室の様子。足元に見えるのが、ハードディスク。

◀これはサウンド編集用のDAT。

CD−ROMの制作現場では、600Mバイトの巨大容量を持つハードディスクが利用されている。絵、音、プログラムといくつかの部分に分けて作製されたものが、ハードディスクの中で統合されるわけだ。開発システムもここ半年でずいぶん進歩したそうだ。



▲音はDATに記録されそのままCDになる。

▲すべてのデータは8ミリビデオに一度収録される。

数社CD・ROMに着手の動きが…



▲開発意欲を語るテレネットの福島氏

現在CD−ROMを発売しているのはハドソン1社。

で、今のところ日本電気と正式にソフト開発の契約をかわしているソフトメーカーはないのだが(1月15日現在の話)、創刊号で紹介したように日本テレネットを始め、2〜3社がCD−ROMの企画開発に着手している、という情報がある。

正式に発表されるまで、メーカー名は公表できないのだが、ツメの段階にきているメーカーもあり、早ければ、次号当たりで参入メーカーをみんなに報告できるかもしれない。

膨大な容量を持つCD−ROMだけに、発表後すぐにソフトが出るということは考えにくいが、夏前ぐらいには新メーカーのソフトが出てくるんじゃないだろうか。

予想としては「1.大作の移植」「2.キャラクターもの」「10作1枚」なんていうのもあれば…



これから出てくるであろうCD−ROMのラインナップを予測することは非常にむずかしいことではある。が、むずかしさを承知のうえで予測してみると……。

もっとも可能性の高いのは「今までにある人気ゲームの移植」(これはオリジナルだと開発期間がかなり長くなることと、移植希望の意見がけっこう多いことから)。

次が、豊富なグラフィックデータが活かせるという観点から、マンガやアニメのキャラクターを主人公にしたキャラクターもの(なんといっても絵がきれいに描けるし、声優さんを使ってサウンド面でもたのしむことができる)。

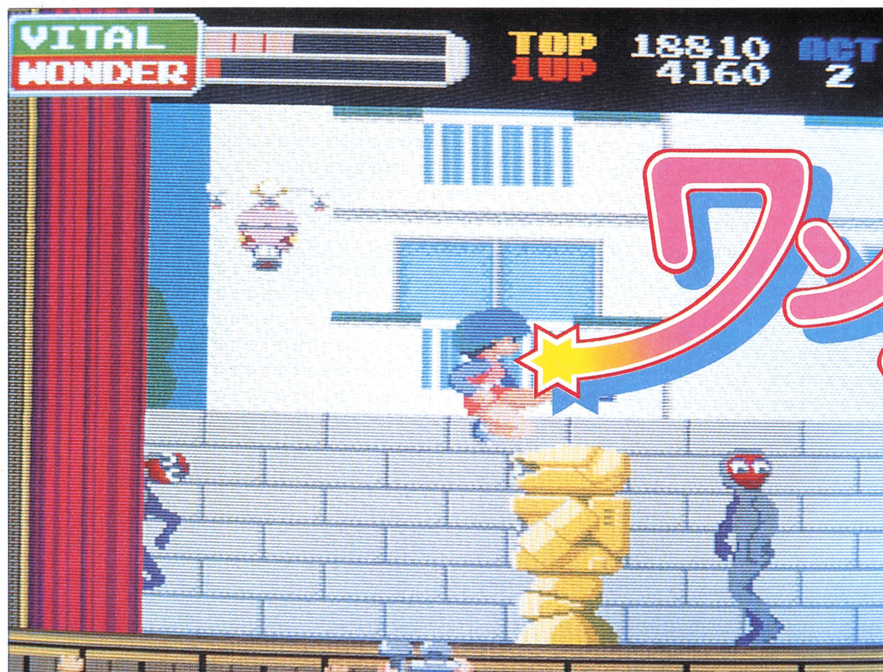


◀オリジナル大作も期待大!?

編集部の希望としては、CDの大容量を活かして、いくつかの単純ではあるけれどもおもしろいソフトを何作か1枚のCDに収めてしまう、なんてものも出してほしい、と思うんだけどね。

NEW GAME SP 最新ゲームス

これでもか〜〜〜っ！というくらいのおもしろソフトが、続々登場！ 今回もPCエンジンから目がはなせない。



女の子モモが主人公のアクションゲーム！

ワンダーモモ

ナムコ　価格未定　3月末発売予定

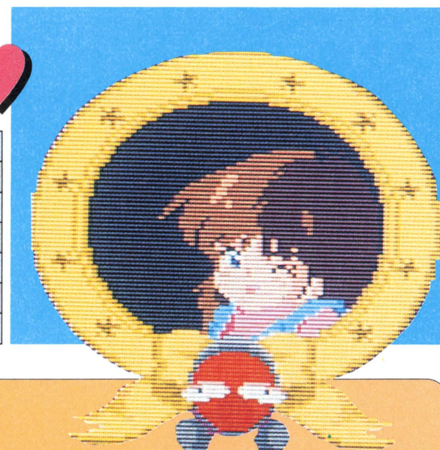
根強い"モモ"ファンの要望にこたえて、アーケードから、PCエンジンに移植された、『ワンダーモモ』。こんなにかわいい女の子がいたなんて、それだけでドッキリ。モモに会える日も近いぞ！

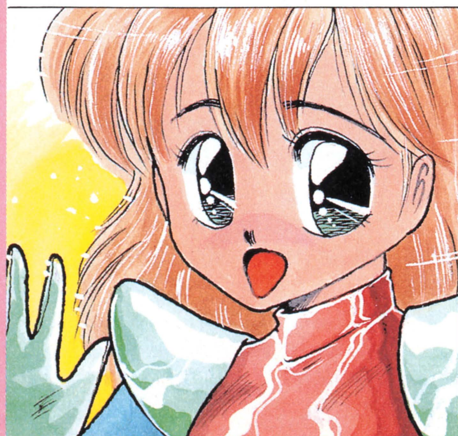
モモの自己紹介しちゃいます♥

それじゃ、モモのことを知らない人のために、モモちゃんに自己紹介してもらおう！

「はーい！　みなさんこんにちは〜。モモはね、地球の裏側にあるパラレル宇宙の惑星、"ロリコット星"からきた好奇心がいっぱいの女の子です。ワンダーパワーで変身もできちゃうのよ♡よろしくね！」

得意技	モモキック、モモジャンプ
好きな食べ物	フルーツ。さくらんぼ大好き♡
好きな花	桜草。忘れな草もステキ。
好きな色	ミルク色かな？
星座	牡牛座
血液型	O型
サイズ	ヒ・ミ・ツ♡



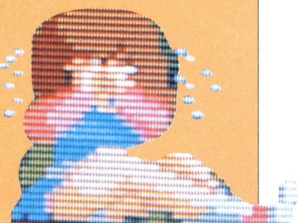


ふつうの女の子よりは強いかも？



"ロリコット"では目だたない女の子だったモモだけど、地球ではなぜかすごくもてでしまう。おまけに強いしね。

地球をねらって現れた、異次元怪人集団"ワルデモン"たち相手に、今日も戦い続けるモモちゃんなのだ。



ECIAL ペシャル

PART 1

- ワンダーモモ
- 死霊戦線
- アウトライブ
- ウイニングショット
- モトローダー
- 神武伝承

ソフト発売日までは記事のほうで楽しんでもらっちゃおうか——っ！



モモの操作をしっかり覚えてね♥



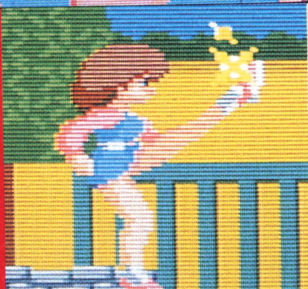
へえ——っ、こんなこともできちゃうんだ——と、ビックリするくらいおちゃめな技が使えるんだ。モモって、ほんとにすごい女の子だよ。Ⅰボタンを押せばモモジャンプ、方向キーを上に押せば高〜くハイジャンプしてしまう。

モモのキックは、下に紹介した9パターン。パッドの操作をちょっと変えるだけで、思うようなキックができるんだ。にっくき異次元怪人集団〝ワルデモン〟たちは、空からも地上からも攻撃してくるから、技をしっかりマスターしておかないとね。もちろん、ワンダーモモに変身したときは、もっとすごい技が使えるよ。



キック技は、きめ細かく9パターン！

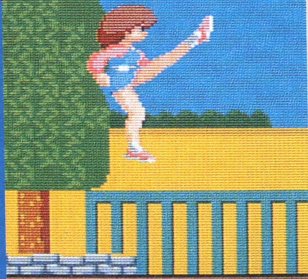
ハイキック



左右どちらかを向いてⅡボタンを押せば、ハイキック。いちばんノーマルなキックだね。

操作法●Ⅱボタンのみ

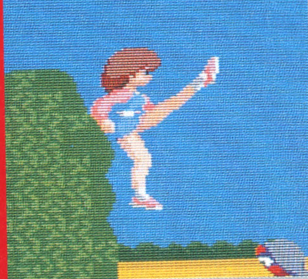
ジャンプハイキック



ⅠとⅡをいっしょに押すと、ジャンプキック。地上の敵ならこのキックで倒せるよね。

操作法●Ⅰ＋Ⅱボタン

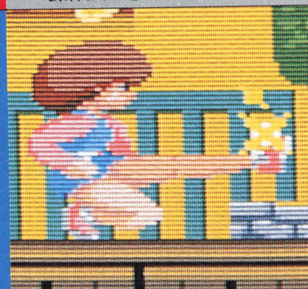
スカイジャンプハイキック



さらに、方向キーの上を押すと、グーンとジャンプ力もアップして、空中の敵に向かってキックできる。

操作法●上＋Ⅰ＋Ⅱボタン

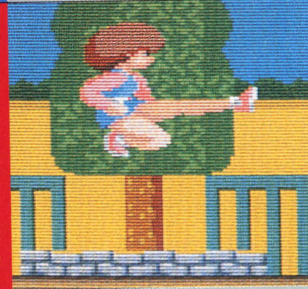
ローキック



モモは、方向キーの下を押すとしゃがめるんだ。このキックは、床下から出現する敵とかに使うといいね。

操作法●下＋Ⅱボタン

ジャンプトゥキック



方向キーを右か左に押しながら、ジャンプキックすると、空中制御をきかせることもできるんだ。

操作法●右か左＋Ⅰ＋Ⅱボタン

スカイジャンプトゥキック



より高くジャンプして、トゥキック。この場合も空中制御が可能だ。空中の敵を倒すときも使えるね。

操作法●右か左＋上＋Ⅰ＋Ⅱボタン

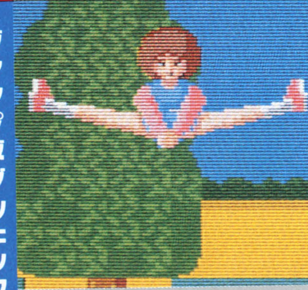
ダブルローキック



正面を向いてキックすると、足が左右に開いてダブルキック。これはしゃがみながらできる技。

操作法●下＋Ⅱボタン

ジャンプダブルキック



これも正面でキック。ジャンプしながら左右にキックだ。両側から敵にはさまれたときに効果的だね。

操作法●Ⅰ＋Ⅱボタン

スカイジャンプダブルキック

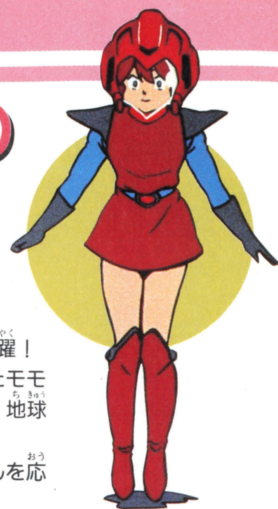


正面で高くジャンプしながらダブルキック。ちょっとテクニックがいるけど必ずマスターしたいね！

操作法●上＋Ⅰ＋Ⅱボタン



さあ、ワンダーモモの開幕ですよ〜！



ジリリリリーーン！　いよいよ『ワンダーモモ』のステージが始まります。このゲームは、小劇場「ナムコシアター」でくり広げられる“ゲーム中劇”。モモの親衛隊が見守る中、われらのモモちゃんが大活躍！

凶悪な“ワルデモン”たちの地球攻撃に「ゆるせな〜い！」と思ったモモは、モモキック、モモジャンプ、あるときはワンダーモモに変身して、地球の平和を守るために戦うのです。

真昼の公園からスタートして、最終幕の秘密基地内部までモモちゃんを応援しようぜ！

ACT1 真昼の公園

幕が上がって、最初にモモちゃんが降り立ったのは、真昼の公園。とってものどかなところだと思っていたら、いきなり“ワルデモン”の戦闘員モドキたちが出現。ボスはハサミを突き出して突っつくカニ怪人、クラブフェンサー。

えーい！キックでやっつけちゃえ！

BOSS

ACT2 真昼の住宅地

ボスをやっつけたら、ちょっとひと休み。のんびりしたいところだけど、さっそく第2幕の始まり。いきなり空中から弾を撃ってくる、サイクロンなどが登場。ボスは、いやというほど岩石弾を投げつけてくる、ロボットのジャグロック。

カメラ小僧のフラッシュを浴びると動けなくなっちゃう。

BOSS

ワンダーモモに変身！

モモは、突然吹いてくる“つむじ風”に身をまかせるか、正面を向いて⑪ボタンを連打すると、ワンダーモモに変身するぞ！　ふつうのモモのときに、ザコ敵を倒してワンダーパワーをためておかないと変身できないけどね。ワンダーモモになると、キック力が2倍になって、防御力、ジャンプ力もアップ！

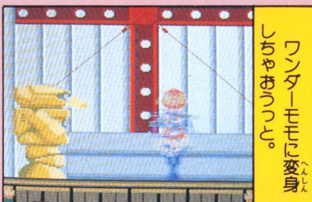
攻撃もすご〜くパワフルなの♥

ワンダーリングはモモキックの4倍の破壊力があるの。

ジャンプ力もこんなにアップ！

ACT3

真昼の工事現場


ワンダーモモに変身しちゃおうっと。

あいかわらず、モドキはムーンウォークで迫ってくるし、サイクロンもしつこく攻撃してくる。ワンダーモモに変身して倒したほうが楽しい。


もうっ、こっちにこないでっていってるでしょ！

ACT4

真昼の海岸


ウッ、いたーい。女の子をいじめないで。

ここにはやっかいなクロコダルマが出てくる。赤装束に身を包む忍者なんだ。武器はやっぱり手裏剣。敵の攻撃もだんだん激しくなってくる。


もう、モドキったら、ほんとにおかしな人ね！

ACT5

真夜中の山中

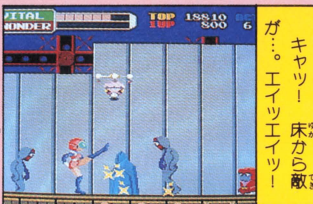

今からワンダーリングをおみまいするわ。

暗闇でモモを襲うなんて、ひどいよね。もたついていると、次々に敵が攻撃してくるんだ。ジャンプキックをうまく使ってきりぬけないとね。


ワンダーパワーの威力って、すごいんだから。

ACT6

真夜中の工事現場

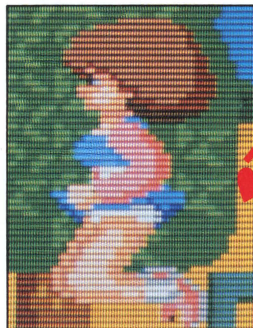

キャッ！ 床から敵が…。エイッエイッ！

舞台の床から、ニョキニョキと生えてくる、クリスタルタワーが登場。かなりかたいし、クリスタルの破片をまき散らすからたいへん。


あーん、サイクロンの弾に当たっちゃったー。

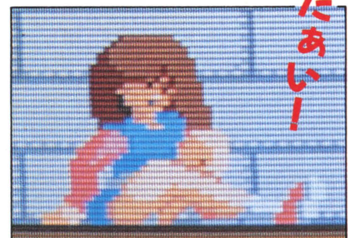
モモファンに大サービス！

ちょっと恥ずかしいけど、モモのポーズを見せちゃうね。地球をワルデモンたちから守るためだもの、ポーズまで気にしてられないわ。でも、泣くときだってあるのよ♡


いや〜ん♥


はずかし〜い


見ないで〜！

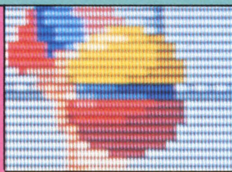

いたぁい！

カプセルでパワーアップ！

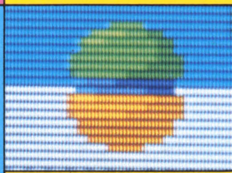


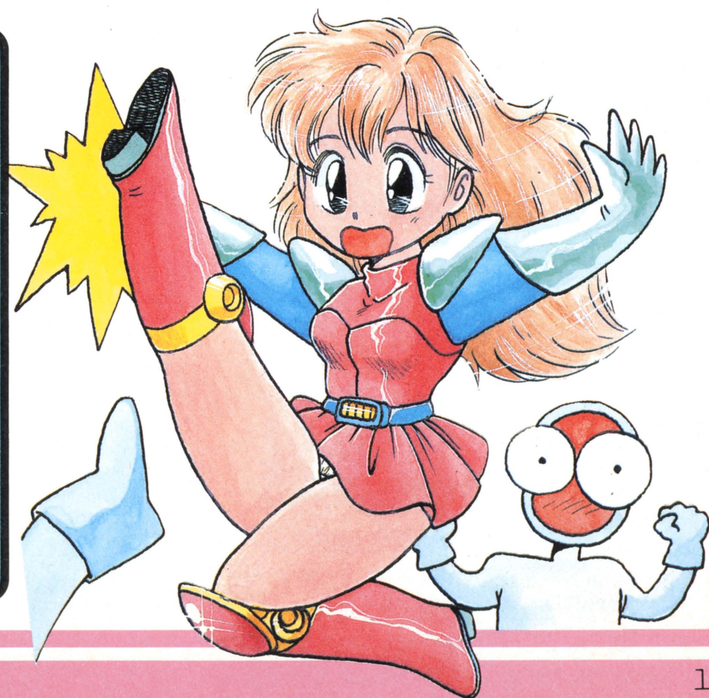
ザコ敵を倒すと、右のような2つのカプセルが出るときがあるんだ。特に、Bカプセルは、スピンしながら「ワンダータイフーン」の攻撃（ワンダーモモのときだけ）できるようになる。

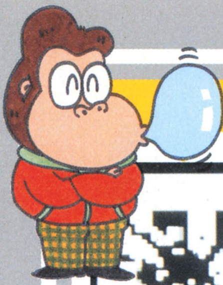
Pカプセル


赤と黄色のカプセル。モモの体力が少し回復する。

Bカプセル


緑と黄色のカプセル。左右にビームを発射できる。





最新ゲームスペシャル ■Part.1

死霊戦線

ビクター音産／3月下旬発売予定／予価5500円

ブキミなモンスター・クリーチャーに襲われた街！キミは、主人公のライラとなって、クリーチャーの侵略をくいとめるのだっ！

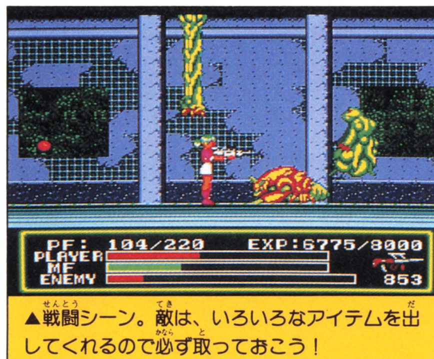




チャニーズヒルの惨劇に終止符を打ち生き残った人々を助けることができるか!?

期待のホラーARPG 『死霊戦線』の最新情報だ！

「PCエンジンには、RPGが少ない！」って嘆いていたキミにぜひお勧めなのが、このビクター音産の最新作『死霊戦線』。チャニーズヒルを突然襲った超自然侵略から、この街を救うのが目的のARPGなんだ。普通の経験値主体のARPGと違って、ゲームの進行によって次々に変わる人々の話が重要。



▲戦闘シーン。敵は、いろいろなアイテムを出してくれるので必ず取っておこう！

単なる経験値稼ぎのゲームじゃないんだぜ。

登場人物との会話がポイントの、アドベンチャーゲーム的要素がタップリだから、ゲームのストーリーも思う存分楽しめる！

またマップ上の建物の中など、敵のクリーチャーに出会うと、戦闘シーンは大迫力のアクションゲームになっているのだ。

最初に敵に出会ったときはもたつくかもしれないけど、敵の性格を覚えてしまえばそれほど難かしくない。アクションゲームがあんまり得意じゃない人でも大丈夫だぜ！

ゲームは、ゾンビやスケルトンなどブキミなクリーチャーに襲われた街に、S-S・W・A・T（武器に念エネルギーを封じ込めて戦う超能力エキスパートチーム）の最年少隊員“ライラ・アルフォン”が到着したところから始まる。

この街には、ライラの前にも陸軍１個中隊や、ほかのS-S・W・A・Tのメンバーが事態の解決に向かったが、全員が音信不通になってしまっていたのだ。

果たして、ライラの力だけでこの街を救うことができるのだろうか？



▲誰かを助けたりしたら、必ず全員に話を聞いてまわろう！ 新しい情報が聞けるぞ！



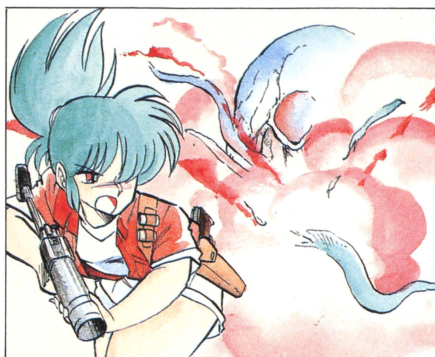
▲建物の中には、外よりも強力なクリーチャーがいるぞ！ やられないように気をつけろ！

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC., FUNPROJECT. INC.

チャニーズヒルを歩き回り生存者を救出するのだ!!

右にあるのが、ライラが冒険するチャニーズヒルのイラストマップ。この街を歩き回って生き残った人々を救出し、教会まで導びくのがライラの第一の仕事だ。ただし、何の情報もないのにいきなり行ってもダメ。前にも書いてある通り、会話が重要なポイントになっているから、きちんと場所の情報を聞いてから行こう。

また、中にはせっかく見つけてもなかなか教会に行こうとしない人もいる。こういう人は、とりあえず後まわしにしておこう。話が進めば、また違った展開になってくるからね。

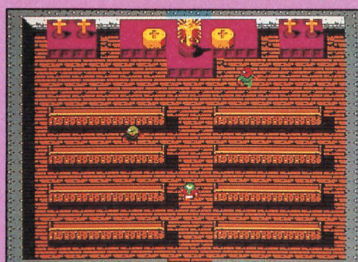




教会

助けた人はここに集める

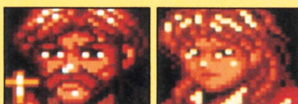
ゲームのスタート地点のすぐそばにあるのがコレ。この教会だけはなぜかクリーチャーが寄りつかないので、生き残った人をここに集めるのだ。また、ここに戻ることによって、ライラのPF値、MF値を回復することができる。





▲この十字架マークでパスワードが聞けるのだ。

登場人物



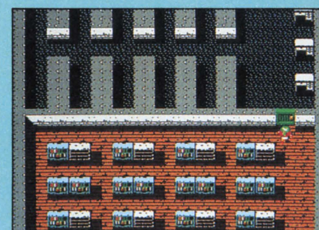
カーペンター：クリーチャーの襲撃を免れた教会の牧師。

キャリー：大学で民族学を専攻。その調査をしていた。

役所

奥にも扉があるけれど…

教会に寄って、次に来るのがここだ。ただし、スタートしたばかりのライラはまだまだ弱いので、ピンチになったら教会に引き返して、PF値（体力）を1レベルアップしてから来たほうがいいかもしれない。ここでは町長のウェルズを助ける。



▲役所の奥には、開かない扉がある。この中にはいったい何があるのかな?

登場人物

ウェルズ



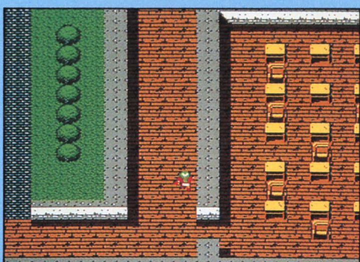
町長。この街の開発計画を推進している。ライラに対して非協力的。

学校

キャロルはどこに…

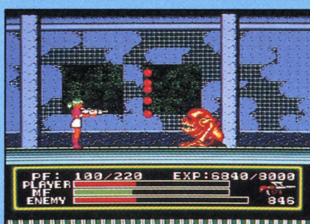


チャニーズヒルの南西部にある学校。ここには、軍曹のフランクリン、教師のジャネット、生徒のキャロルの3人がいる。最初の2人はすぐに見つかるけど、キャロルはちょいと捜さなきゃならないぞ。また、野外にくらべて敵も強くなってるので注意しながら探索しよう。



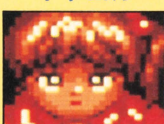
敵は手ごわい！



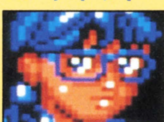


▲マンイーター（上）は慣れないと強敵。下のスケルトンは、ある位置に行くと出現。逃げられないぞ！

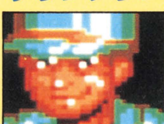
登場人物



キャロル　学校内で行方不明になった生徒。すみずみまで調べて捜し出すのだ。



ジャネット　女教師。キャロルのことを心配している。この街のことにも詳しい。



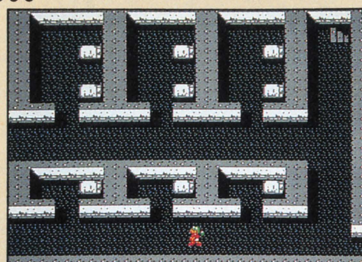
フランクリン　この街に派遣された陸軍の生き残り。結構、頼りになる存在だ。

病院

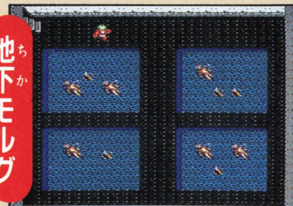
扉の奥に2人いるけど…



地上2階地下1階建ての病院。2階の部屋には2人いるけど、扉が閉まっていて会うことができない。この扉を開けられれば話しを聞けるのだが……。また、この1階には、医療品の入った木箱があるぞ。



地下モルグ



病院の地下は、モルグ（死体置き場）になっているのだ。

アイテムがあるぞ！



ここにアイテムが！　忘れずに取っておくようにしようぜ！

登場人物



ウェス　病院で最初に会う。重要な情報が聞けるぞ。



サンドラ　病人を守る看護婦。こんな状況でも仕事を忘れない。



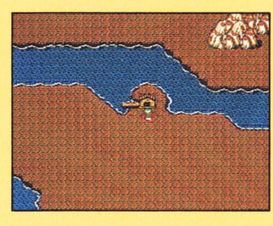
パトリック　クリーチャーの攻撃を受け、扉の奥に横たわっている。



ドクターバス　この病院の医師。クリーチャーの謎を解明しようとする。

ボート小屋

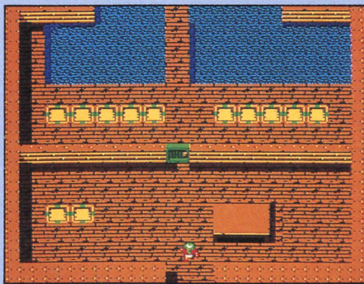
ボートを取るにはどうすれば……



その名の通り、ボートのある小屋。ここでボートを手に入れれば、湖を渡ってさらにいろいろなところを探索しに行けるが……。

ここでも、やっぱり大事なのは人との会話。ある情報がないとボートを取ることはできないのだ。

とにかく、歩いて行ける部分を歩き回り、人を助けて話を聞きまくろう！

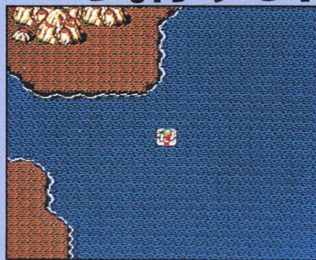


▲これがボート小屋の中。ここにある扉を開けると、ボートを取れるらしいのだが、カンタンには開かないのだ！

ボートを取ると こんなところにも行ける！

ボートを手に入れると、ライラの行動範囲がぐーんと広がって、いろいろな人を助けることができるのだ。モチロン、超自然侵略の謎もこれからだんだんわかってくる。

下に紹介したのは、この後行ける場所の一部。ほかにもまだまだあるぜ！



墓地



お墓が立ち並ぶ、不気味な墓地。

ドラッグストア



薬の他いろいろな物を売っていたらしい。

ブラウニング館



街の実力者、ブラウニング卿が住んでいた。

武器をPS処理してクリーチャーを撃破!!

マップ上にはクリーチャーがウヨウヨ。敵のパターンを覚えて戦おう!!



クリーチャーと出会ったときの戦闘シーンは、このような3画面スクロールになっているんだ。バックのグラフィックは、敵と出会った場所によっていろいろ変わるぞ。

この中には、複数のクリーチャーがいるので、1匹や2匹倒したいからといって、くれぐれも油断しないようにね。

また、この画面の左右から外に出れば、敵から逃げることもできる。でも、逃げてばっかりじゃ経験値や弾薬を取ることができなくなってしまうぞ！　敵は、いろいろなアイテムを出すので、なるべく戦った方が有利だぜ！

PS処理とは？

ライラは、武器をPS処理することができる。これは弾薬に超能力による『念エネルギー』を封じ込め、より強力な破壊力を生み出す処理だ。ただし、この処理には、ライラの防御力に影響があるMF値が必要になるのだ。

MF値

マインド・フォース。この数値が高いほどライラの防御力が上がる。武器のPS処理をすると減ってしまうので、PS処理は、状況をよく考えてする必要があるぞ。

PF値

パワー・フォース。ライラの体力を表す。この数値が0になるとゲームオーバーになる。PF値が減ってきたら、アイテムを使ったり教会に戻ったりして回復しよう。

全部実在　こんな武器で戦うのだ!!

ライラの使える武器はこの8種類。最初はナイフとハンドガンしか持っていないぞ。

武器	説明
コンバットナイフ	接近戦には結構効き目がある。威力はたいしたことない。
ハンドガン	基本装備の一つ。威力は低いがPS処理できる弾数は多い。
ライフル	ハンドガンよりも強力なダメージを与えられる。
ショットガン	弾が広範囲に飛び散るので、動きの激しい敵に有効だ。
マシンガン	連射攻撃でクリーチャーどもをけちらせっつ!!
グレネードランチャー	直撃したときの威力は絶大！ザコなどすぐに倒せるぜっ!!
フレイムスローワー	強烈な炎を吐き出す火炎放射器。水棲の敵に有効だ！
バズーカ	最強の破壊力を持つ武器。コイツで強敵を粉砕しよう!!

アイテムをうまく使おう！



このゲームには、たくさんのアイテムが出てくる。ここに紹介した7種類は、主に消耗品のアイテムだけど、これらのほかにも、手に入れないと絶対に先に進めないようなアイテムもあるのだ。

ゲームを進めて行くためには、ここにある7つのアイテムをうまく使って、消耗したMF値、PF値、それに弾薬などを補給しながら戦うことが大事！

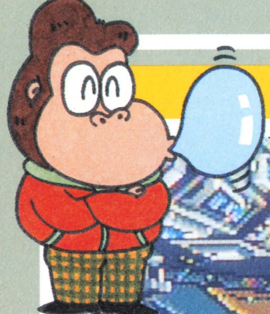
ただし、上の木箱に入った3つのアイテムはイザっていうときまで取っといたほうがいい。無駄使いしていると、本当にむずかしいときに困ったりするからね。なるべく敵が出したアイテムでまかなうようにしていこうぜっ！

木箱に入ったアイテム

アイテム	説明
食料	ライラのPF値を、ある一定数だけ回復することができる。
医薬品	ライラのPF値を、MAXまで回復することができる。
トランキライザー	ライラのMF値を、一定数だけ回復することができる。

敵が出すアイテム

アイテム	説明
弾薬	武器を使うと減るので必ず取っておくようにしよう。
レッドカプセル	ライラのPF値が、一定数回復するアイテムだ。
ブルーカプセル	経験値が手に入るアイテム。集めてパワーアップ。
グリーンカプセル	これを取ると、ライラのMF値が一定数回復する。





PCエンジンひさびさの本格RPGの登場に期待大!!

このゲームはSFタイプのダンジョンRPG。とにかくメカ類のグラフィックとリアル・フィーリングの3-D画面がなかなかイイ。ゲームを始めると、キミの部屋が、巨大ロボのコクピットに変身するぞ！

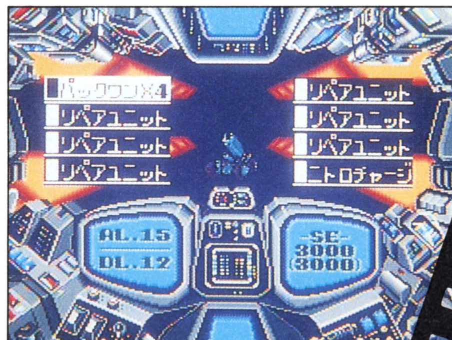
発売も、もう真近に迫った。今月はゲームの進め方と武器やアイテム類、さらに1エリアのマップまでいち早く紹介しちゃうぞ！

地下都市のダンジョンで敵F・Wがブラウディスに迫る!!

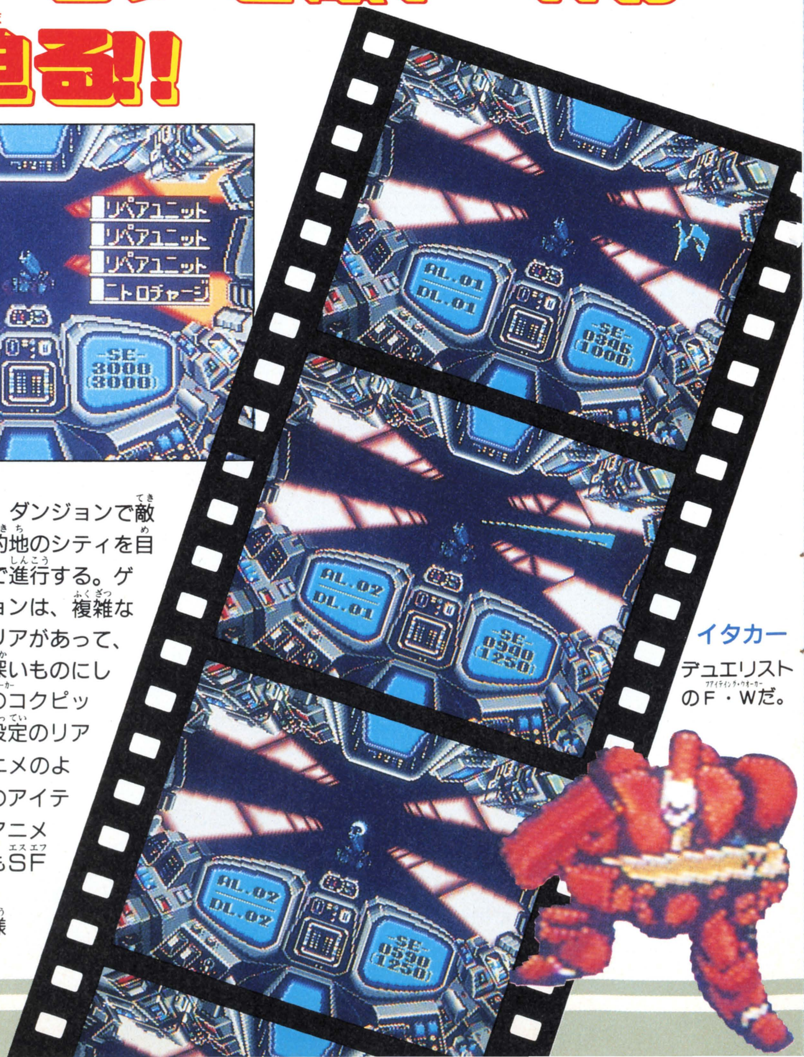
STORY

舞台は、遺跡の惑星ララフ。その地下からは超科学の技術が発掘されている。だが、その科学力をめぐって、マースと名乗る悪の組織が不穏な動きを見せていた。マースの企みをさぐるため、インペリアルスカウト（帝国軍偵察局）は調査員をララフに派遣したが、調査員は消息を断ってしまう。

そこで調査員の消息とマースの陰謀を追求すべく、プレイヤーは最新型FW〝ブラウディス〟に乗りこみ、ララフへ潜入。惑星をめぐる謎と陰謀に立ち向かうことになる——。



主なゲーム内容は、ダンジョンで敵と戦いながら次の目的地のシティを目指す——という展開で進行する。ゲームの中心のダンジョンは、複雑なうえに4種類のエリアがあって、ゲームをより奥の深いものにしている。またFWのコクピットから見たという設定のリアルな画面や、ロボットアニメのような演出、さらに戦闘シーンのアイテム表示や武器を使った瞬間のアニメーションなど、どれをとってもSF感覚たっぷり。本当にFWに乗っているかの様な気にさせてくれるぞ！



イタカー
デュエリストのF・Wだ。

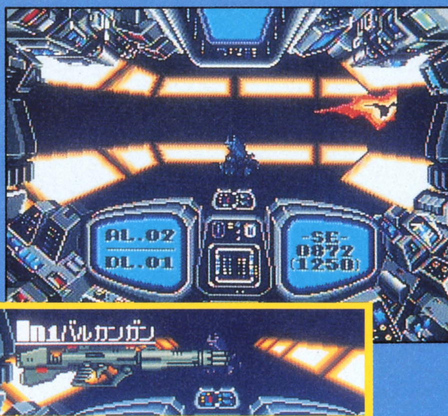
ブリザードシャーク
こいつはアイスエリアにいる敵だ！

敵F・W発見！さぁ、戦闘開始だ!!

1 GUN

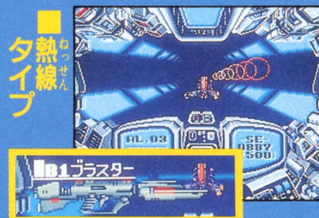


いよいよ戦闘開始だ。敵は前後左右からブラウディスに襲いかかってくるので、よーく考えて戦わないと、とうてい次のシティにはたどり着けない。攻撃するにしても、GUNやOPTIONの種類はたくさんあるし、場合によっては、ITEMだって使うことになる。といったように、状況に合わせてどのコマンドを選択するかが重要だ。そこで、各アイテムの特徴や効果を説明しておこう。



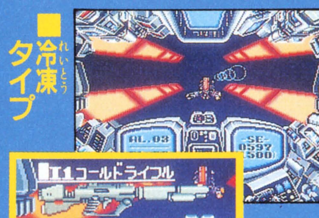
▲ガンは大きく分けて、実砲タイプ、熱線タイプ、冷凍タイプ、レーザータイプと4種類ある。このn1バルカンガンは最初から持っていて、一番多く使うガンだ。ノーマルエリアにいる時はこれを使おう。また実砲タイプのガンには頭にnがついている。

■熱線タイプ



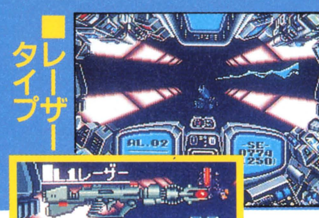
◀アイスエリアでは熱線タイプを使おう。熱線タイプはBが目印。

■冷凍タイプ



◀ファイヤーエリアではこの冷凍タイプを使おう。頭文字はI。

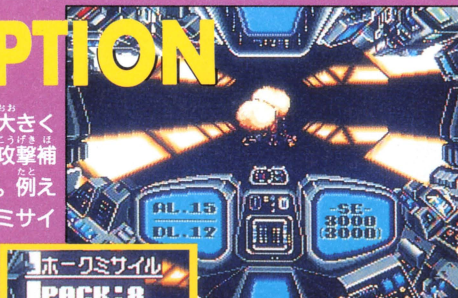
■レーザータイプ



◀マグネットエリアではレーザータイプだ。レーザータイプはL。

2 OPTION

OPTIONは大きく分けて、攻撃用と攻撃補助の2種類がある。例えば攻撃用はホークミサイル、攻撃補助はネットボムといった具合だ。間違えないよう、どれがどんな効果をもっているか覚えよう。

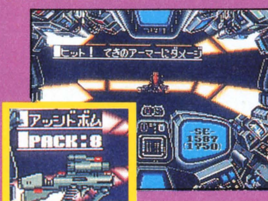




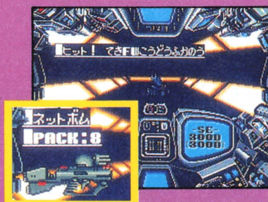
▲最初のダンジョンでは、絶大な威力を発揮するのがこのホークミサイル。一発で敵を倒せるのはとてもオイシイ。



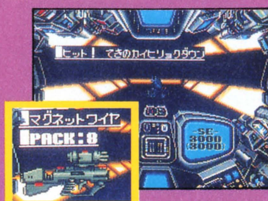
◀敵のセンサーを壊すので敵からの攻撃が当たりにくくなる。



◀敵めがけて飛んでいき、アーマーにダメージを与えてくれる。



◀ヒットすると、敵が動けなくなり、攻撃されずにすむ。



◀敵に攻撃をかわされにくくなる。つまり、確実にヒットするのだ。

3 ITEM

アイテムには、戦闘中に使うもの、非戦闘時に使うもの、どちらでも使えるものがある。今回は、戦闘中に使えるアイテムを紹介。アイテムには派出なアニメーションはないが、その分必要不可欠なものばかりだ。



■ニトロチャージ

▲ニトロチャージを使うと反応速度がアップつまり1ターンで2回の攻撃が可能となる。ただし戦闘が終ると効力は消える。

■パックワン



◀SEが1000回復する。危くなったらすぐに使おう。

■エスクイット



◀これを使うと、確実に敵から逃げられるというお得なアイテム。



エイプラバー

エリアごとに武器を使い分けろ!

前でも紹介したように、ダンジョンには4つのエリアがある。そこでは、それぞれのエリアごとに有効なガンのタイプがあり、それ以外のガンを使うのとでは敵に与えるダメージが大きく違う。また、特定のエリアでしか出現しない敵もいるので、各エリアの特徴をよくつかんでおくことが大切だ。

さらに、各エリアはトビラでつながっているぞ。マップでエリアを確認し、自分の位置をよく確めながらダンジョンを進もう!



フォーリン

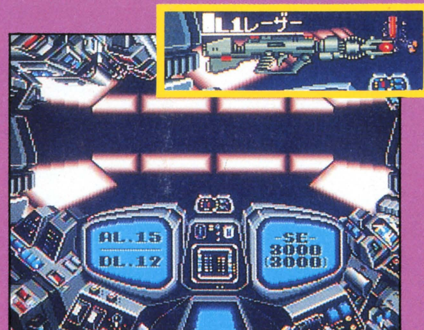
最初のステージに登場するスライム的存在。どんどん経験値が稼げる。いわばザコキャラ。

いよいよ出発だ!



▲いよいよダンジョンへ突入。最初のシティでは、目的地を選択する必要はないけれど、2つ目以降のシティでは目的のシティを選ぶのだ。

マグネットエリアはレーザーを使え!!



▲これがマグネットエリア。頭にLのついたレーザー系のガンを使おう。トリントンシティのガンショップで1500で売っている。

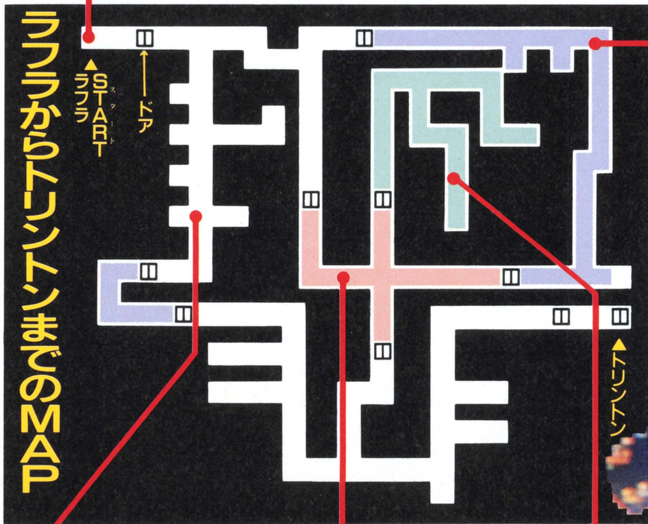
最初のダンジョンでは、フォーリン、フォーリンベダ、フライミングミーミーの3種類が出てくる。どの敵もさほど強くないので、じっくり経験値やターゲットポイントを稼いで装備をかためよう。先はまだまだ長いぞ!



フォーリンベダ

見ためはフォーリンと同じだけど、なめてかかると思わぬ痛手を受けるかも!

ラフラからトリントンまでのMAP



敵に襲われると、強制的に向きを変えられて、自分がどこを向いているのかわからなくなる。戦闘に入る前にどの方向に向いていたかよーく覚えておこう。



フライングミーミー

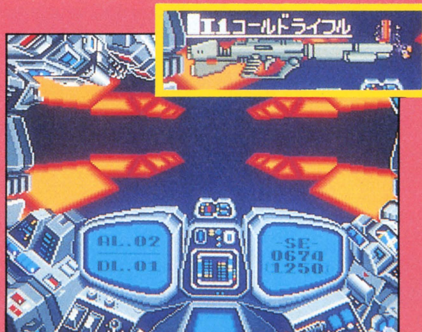
一見強そうだけど、実はそうでもない、ただのザコ。

ノーマルエリアは実砲タイプを使え!



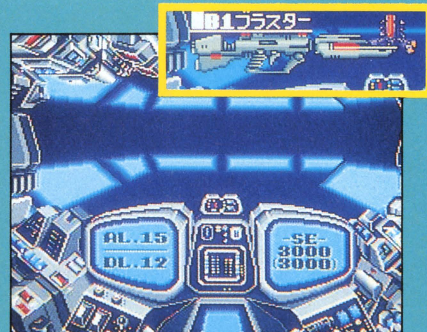
▲これがノーマルエリア。最初のダンジョンでは、このエリアが一番多い。だから最初に持っているガンがn1バルカンガンというわけだ。

ファイアーエリアでは冷凍系ガンが有効!



▲この見るからに熱そうなのがファイヤーエリア。このエリアでは頭にIのついている冷凍系のガンで、敵と戦おう。

そしてアイスエリアはファイヤー系だ!



▲こちらはうってかわってアイスエリア。うーん冷たそう。ここでは頭にBのついた熱線系のガンを使おう。

シティに着いたらショップで買い物。情報収集も忘れずに！

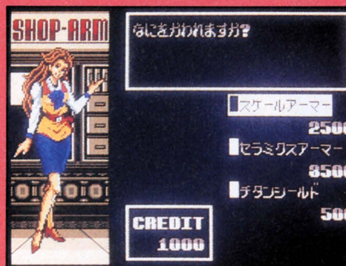
シティの中に入ると、"メンテナンス""ショップ""FWに乗る"というコマンドが現われる。メンテナンスはエネルギーやオプションを回復してくれる。ショップを選ぶとさらに各ショップに分かれて、あとは行きたいショップを選ぶだけ。またサロンを選ぶといろいろな情報が得られる。ここによらないと先へ進めない、なんてこともある。必ず寄ろう。



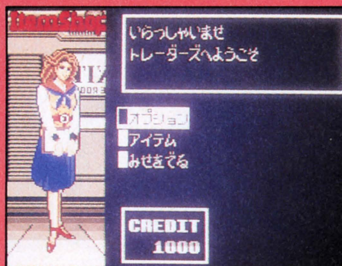
▲メンテナンスは、オプションやエネルギーを補給してくれるのだ。



▲ガンショップでは買うだけではなくいらないガンを売ることもできるんだ。



▲これがアーマーショップ。残念ながら、アーマーは売れない。



▲アイテムショップを選ぶとさらにオプションとアイテムに分かれている。



▲サロンでは重要な情報が聞けたり、デュエリストと会ったりできる。

そして、各シティでデュエリストとのデュエリングが待っている!!



シティでは、デュエリストと呼ばれる、FW同士で戦うことを職業としている人々が、主人公に戦いを挑んでくる（主人公はデュエリストとして潜入しているからね）。サロンに行ってデュエリストと話した後、FWに乗り込みデュエリングを選択する。すると画面が一転して闘技場に早変わり。デュエリングが始まる。

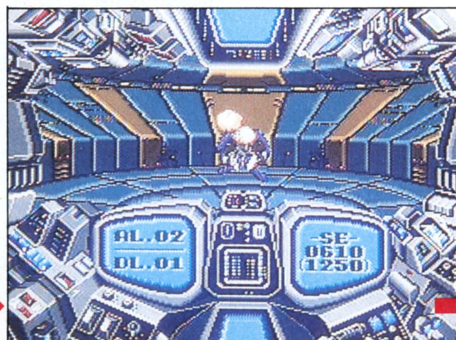
これに勝つと賞金がもらえたり、重要な情報が手に入るぞ！



ハスター

これは、トリントンシティにいるナチムラカミのFW(ファイティング・ウォーカー)だ。ダンジョンにいるザコたちとは一味違う。なかなか手強い相手たちばかりだ。









WINNING SHOT

データイースト
5500円
3月3日発売

ゴルフゲームファン待望の『ウイニングショット』。発売日は、ちょっと遅れて3月3日になったからね。そこんとこよろしく。PCエンジンのソフトではこの『ウイニングショット』が初のゴルフゲームになるわけ。

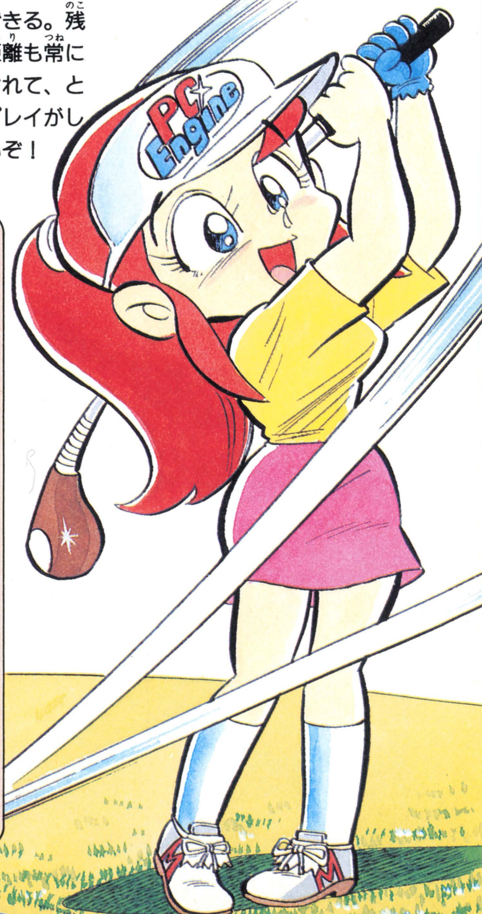
今までのゴルフゲームとくらべて、パラメータの設定などが重要なポイントを占めていて、シミュレーションぽくなってるんだ。かなり本格的なプレイが期待できちゃうぞ！

ゴルフマニアに独占させたくないおもしろさ！



ゴルフを知らないから、ゴルフゲームはパスしちゃおうっていう人もいるよね。でも、この『ウイニングショット』は、初心者でもどんどんプレイにひきこまれる要素をもってるんだ。それには、操作性のスムーズさや、グラフィックのリアルさも関係しているかもしれないね。初心者には初心者の、マニアにはマニアの楽しみ方ができるゴルフゲームなんだ。

画面の表示も、とにかく親切に見やすくなっている。画面右はしには、プレイ中ずっとコースの全体が表示されているし、方向キーをグルグルと動かして、コースのすみからすみまで見わたすこともできる。残りの距離も常に表示されて、とてもプレイがしやすいぞ！



6人の選手から選んでスタートだ!!

まず最初にプレイする選手を選ばないとね。選手は、「おあき」、「Jおさき」など6人のゴルファーがそろっているんだ。マッチプレイのときは2人。ストローク、トーナメントでは、1人から4人分まで選べるしくみになっている。どの選手を選んでも、自分の好きな名前をつけてプレイできるぞ。

対戦する相手は、プレイヤー同士、コンピュータ同士、コンピュータとの対戦と、3種類ある。コンピュータ同士を対戦させて、プレイを観戦することもできちゃうわけだ。選手はそれぞれ個性があるから、慎重に選びたいね。

おあき	くらもち	ながしま	J.おさき	ありゃこ	きゃっしゅ
フックやスライスなどのスピン能力バツグン。	コントロールよりパワーやスピン能力がある。	パッティングの正確さは誰よりも高い。	なんといってもパワーはダントツの選手。	力はないもののコントロール能力は最高。	ジャスト・ミートの確率が高い女性選手。



パラメータを変えて競えるぞ!!

ゴルファーたちの技術や力量は、パワー、コントロール、スピン、パッティング、フルパワーの5種類の能力に分類されている。それぞれのパラメータで選手の個性が作られているんだよ。

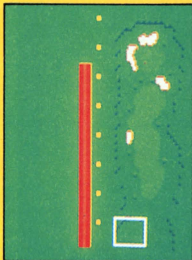
どの選手にも27ポイント与えられ、それが5項目に振り分けられる。初めに設定してあるポイントを、プレイヤーが自由に変えられるんだ。もちろん、最初の設定のままプレイすることもできるけど、パラメータを振り分けて自分だけの選手を作ってプレイしたいね。

各項目は最大9ポイントまでアップできて、平均値は4に設定してある。このパラメータを変えることで、選手にハンデキャップをつけることもできるってわけ。コンピュータ同士の対戦のときとか、いろいろパラメータを変えてみるとおもしろいかもね。キミならどう振り分けるかな？

POWER

どこまでボールを飛ばせるか。飛距離を決めるのがパワー。

パラメータを1ポイント上げるごとに、5ヤード分飛距離がアップする。



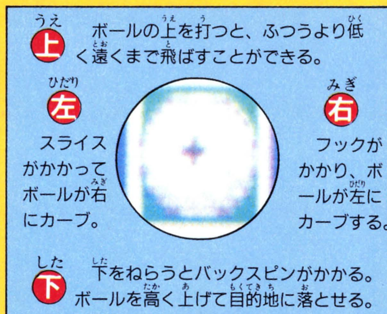
CONTROL

画面上に出る方向線でボールを打つ方向を決定する。この線に対して、どれだけ正確にショットできるかの能力がコントロールだ。

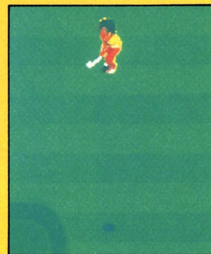


SPIN

ボールにかけるスピンの種類を決める。パラメータが0のとき、スピンはまったくかけられないが、1ポイント上げるたびスピンをかけられる範囲が広くなる。風向きや障害物のあるときに使う。



PATTING



パットの正確さを表す能力。このパッティングにパラメータのポイントを増やすほど、強い力でもカップを巻いてカップに入りやすくなる。

FULL-POWER

パラメータ1ポイントごとに、パワーゲージ最大から1ドットずつ増えてフルパワーの出る範囲が広がる。

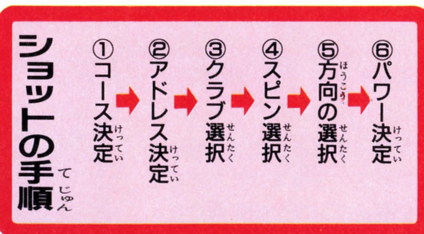


◀パラメータが0だと、ニコニコマーク（フルパワー）が出ないよ。

SHOT PLAY 正確な設定でナイスショットだ！



ここでちょっと『ウイニングショット』のプレイ手順を紹介するね。まず、コースをちゃんと確かめよう。①ボタンを押してから、方向キーを動かすと、前に説明したようにコース全体を見わたすことができる。そのあと、アドレスを決めて(足場を決め、クラブを地上につけること)、クラブ、スピンの種類を選ぶ。方向とパワーを決定したらショットだ。特に方向とパワーの決定は正確に決めたいところだね。





◀コースをしっかり見きわめて、ショットの強さを決めないとね。目的地に飛ばせるかな。

▶打ち上がったボールは、ギュ～～ンとクローズアップ。グラフィックがすごくリアルだ。

クラブを使い分けよう

この『ウイニングショット』には、全部で14種のクラブが用意されてるぞ。

◆1番ウッド…ドライバー。飛距離がある。

◆3番ウッド…スプーン。1番の次に飛ぶ。

◆4番ウッド…バッフィ。球を高く上げる。

◆5番ウッド…クリーク。方向性がいい。

◆ピッチング・ウェッジ…球を打ち上げる。

◆サンド・ウェッジ…バンカーから打ち出す。

◆パター…グリーン上で球を転がすのに使う。

◆3番アイアン…長くて、飛距離が得られる。

◆4番アイアン…林に入ったときなどに使う。

◆5番アイアン…グリーンをねらうとき使う。

◆6番アイアン…4、5番とほぼ同じ使い方。

◆7番アイアン…正確にグリーン上にのせる。

◆8番アイアン…グリーンまわりで使う。

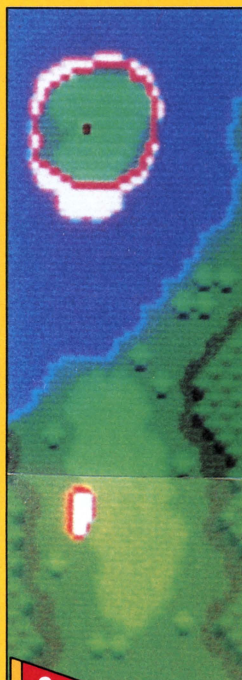
◆9番アイアン…角度が強く球が高く上がる。

まず、この１番ホールからスタートだ。障害物も少ないし、プレイ方法をチェックする感じで、打ちたいね。
グリーンまわりのバンカーに注意しよう。
（PAR 4／389YDS）



1 HOLE

海にポッカリと浮いた感じでグリーンがある。あまり強く打ちすぎるとウォーター・ハザードに入ってペナルティになるから気をつけよう。
バンカーは、グリーンまわりと、小さなものがフェアウェイに１つあるだけ。
（PAR 4／342YDS）

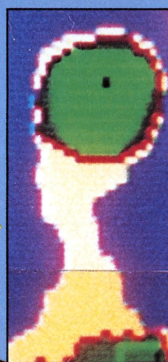


2 HOLE



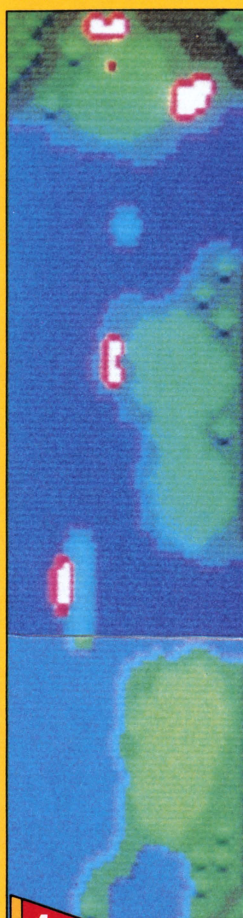
最初のショートホールがこの３番ホール。
ティー・グラウンドからグリーンまでは、帯状の砂地とウォーター・ハザードだらけだ。ここはいっきに打ちこんで、ホールインワンをねらいたいね。
（PAR 3／163YDS）

ハザードに注意!!



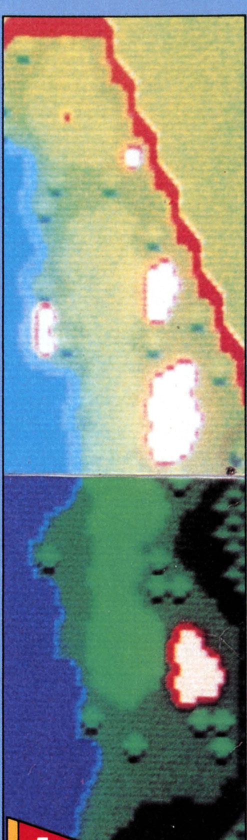
3 HOLE

水域がコースの半分以上を占める。ショットの強弱は慎重に選ぼう。
（PAR 5／535YDS）



4 HOLE

左側に水域、右側には大きめのバンカーがある。風向きなどを考えながら、ショットを決めることがポイント。
（PAR 4／470YDS）



5 HOLE

COURSE 各コースの特徴をつかんでおこう!!



ストローク・プレイ、マッチ・モード、トーナメント・ゲームとも、全18ホールをラウンドしてゲームを競う。各ホールともティー・グラウンド、グリーンの上のカップがそれぞれ２か所ずつセッティングされているんだ。

プレイするときには、ちゃんとコースの特徴をつかんでおきたいね。バンカーの位置とか、障害物の位置などはしっかりチェックしておこう。

ホールは、グリーンまで直線で見通せるところもあるけど、ほとんどが、左右に曲がったりウォーターハザードという水の障害地域などで構成されているんだ。

ショートホールの場合は、設定を正確に決めれば、ホールインワンだってねらえるぞ。くれぐれもOB（アウト・オブ・バウンズ）などに打ちこまないように気をつけたいね。どこにボールを打ったらいいかよーく考えてみよう。



ROUGH：フェアウェイの両側にある芝が長く茂ったエリア。

BUNKER：砂のある地域。グリーンのまわりなどにもある。

OB：プレイが許されない地帯。ここに入ると１ペナルティ。

WATER HAZARD：海、川、池などの水の障害地域。やはり１ペナルティ。

ウォーターハザードはまったくないが、左側にグイッと曲がったフェアウェイがある。スピンをかけて、右側からねらったほうが安全だね。

もし、腕に自信があるなら、左側のフェアウェイをねらってもOK。その場合は、まわりのブッシュに気をつけて打ちたいところだ。

(PAR 4／413YDS)



6 HOLE



またまたショートホール。ところどころにブッシュがあるけど、それほど難しいコースじゃないから、気楽にショットできるはず。まちがってもバンカーには入れないようにね。

(PAR 3／167YDS)

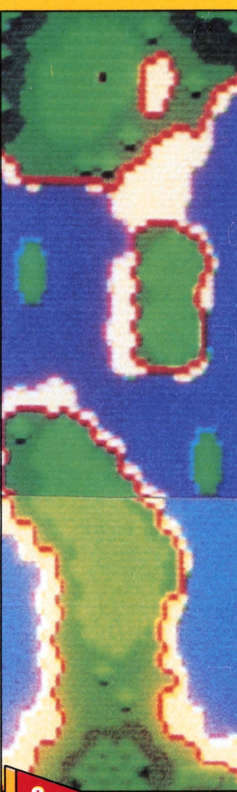


▶このホールで後半にそなえて、ちょっと息ぬきといきたいところだけど…。

7 HOLE

海に囲まれた島状のフェアウェイに、一打でのせるのは不可能ではないが、難しい。まず手前のフェアウェイからせめたほうが安全だね。

(PAR 4／424YDS)

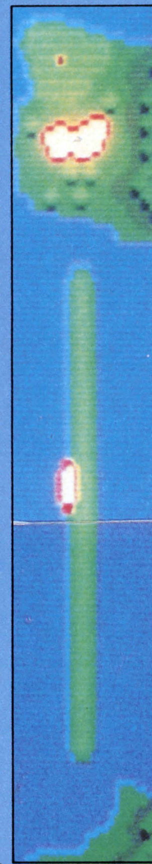


8 HOLE

どまん中に細長いフェアウェイ。風向きやその強さには特に注意して打ちたい。

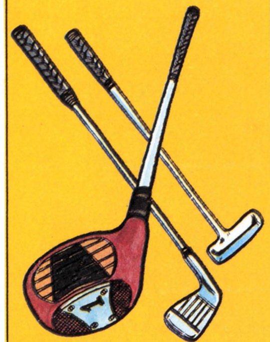
(PAR 5／538YDS)

ズド〜ンと細長いフェアウェイでは風に注意!!



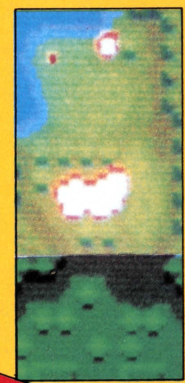
▶うわー、長〜い。風がなければグリーンまで一直線だし、カンタンなんだけどね。風力を計算して、ウォーター・ハザードにドッポン！なんてならないようにね！

9 HOLE



まん中に大きめのバンカーがあって、手前は広めのラフ。ティー・グラウンドの前にある木もじゃまだよね。ショートホールだからといって、手をぬくとたいへんなめにあうぞ。

(PAR 3／208YDS)

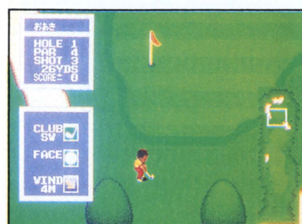


▶いっきにホールインワンをねらいたいところだけど、ムリは禁物。

10 HOLE

●風向き、芝目をよんでショットポイントを決めよう





◀風が吹いている方向に旗がなびく。ひとめで風向きがわかって便利だね。

ボールを打つときに、風向きとその強さを考えてショットすることも、重要なポイントなんだ。もし向かい風だったら、それだけパワーを強くしなければいけないしね。方向を決めるとき、風向きと逆方向にちょっとだけずらしてショットすれば、直線方向に飛ぶってわけ。画面に風の向きと強さが表示されてるから、よく見ておこう。

グリーン上にのると、風向きのかわりに、芝目とその強さが表示される。強さは3種類あって、色で見分けられるようになってるんだ。カップインさせるために直線コースをねらえばいいってもんじゃないよね。何度も練習してコツをつかもう。

色で芝目の強さがわかるぞ！

グリーンの上での矢印の色は、芝目の強さを表わしている。どちらの方向に芝がよっているかがひとめでわかるんだ。

風と同じように、芝目の強さ、方向を考えてショットする強さなどを決めよう。パッティングは特に慎重なプレイが必要だぞ。



赤(強)		カップと逆方向なら要注意だ。
黄(中)		黄なら、芝目の強さはふつう。
青(弱)		芝目はあまり気にしなくてOK。

右側に大きくカーブを描くフェアウェイ。グリーンまではバンカーが2つと、障害物は少ないけど、かなりつらいプレイになりそうだ。
思いきって、バンカーや林にかこまれた右側のフェアウェイをねらうのもいいね。ここでは、ちょっとのミスが命とり。よく考えてグリーンにのせよう。
(PAR 4/346YDS)



11 HOLE

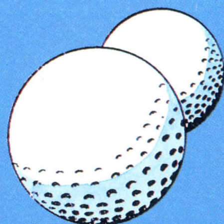
コース中ほどまでは、ブッシュが点々とあり、バンカーを境に、ウォーター・ハザードにはさまれたフェアウェイがのびている。
(PAR 4/486YDS)

ブッシュを飛びこして、フェアウェイにぬけ出せ!

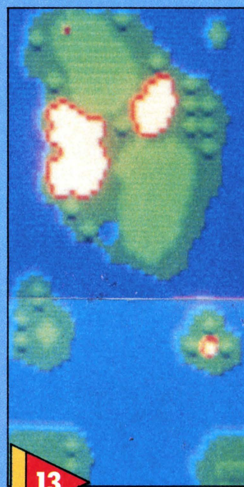
▶わりとカンタンそうにみえる、直線コース。でも、前方のブッシュや、まん中のバンカーでつまずくこともあるから気をぬかないようにね。



12 HOLE

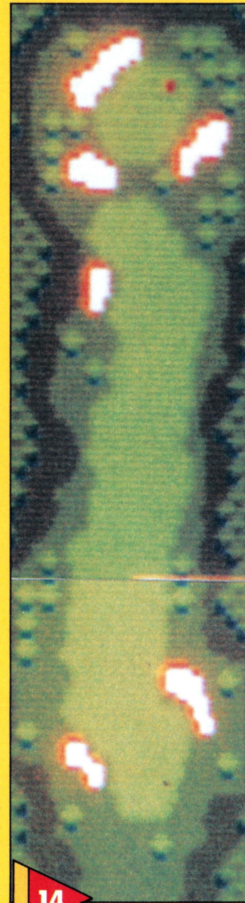


ティー・グラウンド前に広がるウォーター・ハザードには、かなり苦しめられそう。しかも、グリーン手前には大きなバンカーが2つもある。パワーの強弱がポイント。
(PAR 4/361YDS)



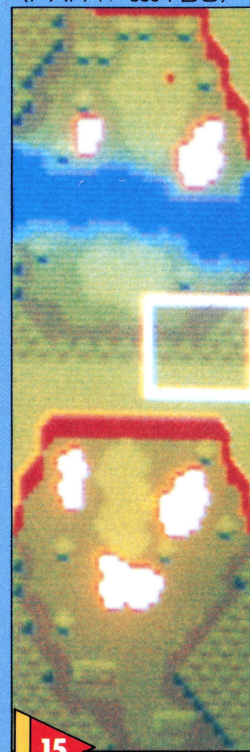
13 HOLE

障害物の少ないロングホール。ミスをおかさずプレイしたい。
(PAR 5/519YDS)



14 HOLE

コース中央に丘があって、段差がついている。スピンなどをうまくいかして、丘をこえられるかどうかが勝負の分かれ道。
あとはグリーン手前の水域にだけ注意してほしい。
(PAR 4/386YDS)



15 HOLE

トーナメントで優勝をめざせ!!



ストローク・プレイでコースになれたら、トーナメント・ゲームにチャレンジしよう。1人で参加するのもいいけど、できれば友だちと4人でプレイしたほうが盛り上がるぜ。賞金をたっぷりかせいで優勝をめざそう!

●4日間の激戦ツアー開始!

18ホールのラウンドを、4日間にわたってストローク数を競うのがトーナメント・ゲームだ。12人のゴルファーが参加するんだけど、4人プレイにすると、相手はコンピュータ8人になるってわけだ。
ストローク数によって順位が決定し、賞金をかせいでいくしくみで、最終的には、賞金総額の多い選手が優勝。この賞金は、1、2日目は同じなんだけど、3日目、4日目になると、賞金がアップしていくんだ。ちなみに、1位賞金は1、2日目が130万円。3日目が200万円。4日目が290万円となっている。

PROGOLF DIGEST

はやくも せかいの NO.1をきめる
あつい たたかいが
はじまっているようです

アナウンスはしっかり聞いて!?おこう。

しょうきんランキング

1	位	おあき	2100000円
2	位	B.ジョン	1300000円
3	位	B.ランク	500000円
3	位	めしくらい	500000円
5	位	L.トレヒノ	380000円
6	位	DR.いしい	340000円
6	位	G.ノーラン	340000円
8	位	J.ニコラス	280000円
9	位	どん	260000円
10	位	S.バレス	220000円
11	位	ふくさわ	120000円
12	位	ニコニコ	80000円

なんとか上位入賞をめざさなくちゃね!

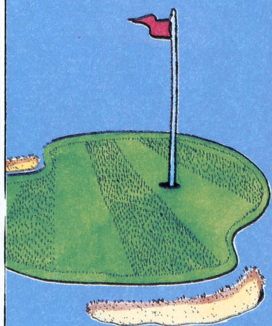
右側にあるウォーター・ハザードにさえ打ちこまなければ、グリーンまでほぼ直線コースなので、プレイになれていればそれほど難しいコースじゃない。バンカーに気をつけてショットしよう。（PAR 4／449YDS）



16 HOLE

ここは全ホール中、最も短いコース。もちろん、ホールインワンをねらいたいところ。

グリーンまで等間隔にある木の間に入りこむと、非常にやっかいだ。風力などを考えて、いっきに木を飛びこしたいね。（PAR 3／152YDS）



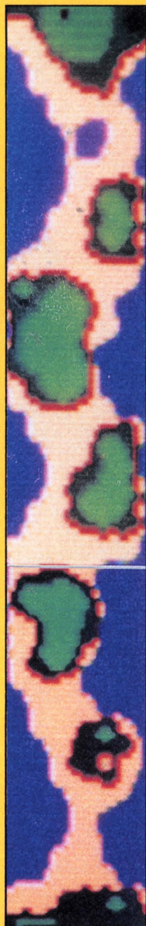


▶グリーンのまわりは、びっしりとバンカーでかこまれている。気をつけよう。

17 HOLE

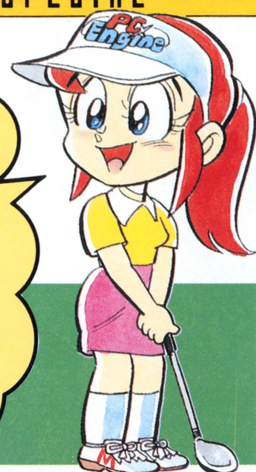
すべてのポイントをおさえ、グリーンをめざせ。（PAR 5／598YDS）

全コース中、最長。しかも超難関の最終コースだぞ！



▶フェアウェイは、すべてバンカーにかこまれ、外側は水域。打つ方向、パワー、スピンと、すべて完璧でないといけない。最後まで気をぬけないホールだ。

18 HOLE



ゴルフ用語豆知識

●アドレス…プレイする人が、スタンス（足場）をとり、ボールをねらうこと。
●アプローチ・ショット…グリーンの近くに球があるとき、その場所からボールをピンに寄せて打つこと。
●アンダー・パー…打った数がパーよりも少ないこと。
●イーグル…パーより2つ少ない打数でカップに入ること。
●ウイニングショット…プレイ中決め球となったもの。あるいは、勝った要因のショット。もちろん、データイーストのこのゲームのタイトル名でもある。
●ウォーター・ハザード…コース上にある水の障害物をさす。海や川、池、水路などすべて。打てないところに入ると、1ペナルティ。
●OB…オービーといって、アウト・オブ・バウンズの略。コースの外など、プレイ禁止区域に入ること。
●カップ…グリーン上のボールが入るホール（筒）をさす。グリーンにのるまでは旗がさしてある。
●ストローク…ボールを打つためクラブを振ること。
●スライス…打点などを変えてスピンさせ、ボールを方向線より右に向かってカーブをつけること。
●ティー・グラウンド…各ホールの出発点。1打目を打つ場所のこと。
●バーディ…パーよりも1打数少なくカップに入ること。
●フェアウェイ…芝生がきちんと刈ってある、ティー・グラウンドとグリーンの間の場所。
●フック・ボール…スライスとは逆に、ボールをスピンさせて左へカーブさせること。飛距離がかなり出る。
●ブッシュ…木や林などの障害物をさす。
●フル・ショット…最大にスウィングして、ボールを打つこと。
●ペナルティ…ルールに反する罰則のこと。ウォーター・ハザードなどで打てないときにも1ペナルティになる。
●ボギー…パーよりも1打数多くカップに入ること。
●ホールインワン…ショートホールなどで、1打目のボールがカップインすること。
●ヤード…ゴルフの場合、コースの距離を表わす。「あとグリーンまで残り○○ヤード」とか使う。
●ラウンド…ホールをまわることをいう。すべてのホールを一周すると、ワン・ラウンド。半分プレイするなら、ハーフ・ラウンド。
●ラフ…あまり刈りこみをしていない芝生のこと。
●ワン・オン…1打だけでグリーンにのること。

●特別賞で賞金をかせぐチャンスだ!!

賞金をかせげるのはストローク数だけじゃないぞ。すべてのショートホールでは、ホールインワン賞をねらえるし、3番ホールでニアピン賞、また、14番ホールではドラコン賞が用意されている。

この3つの特別賞も、日によって賞金額がちがっていて、ホールインワン賞だと、1、2日目が80万円。3日目が200万円。4日目だと150万円も獲得できるんだ。

そして、全18ホールを終わったときに待っているのが、一発大逆転の19番ホール。賞金が少ない人にはうれしいチャンスだけど、成績が悪いと罰金をとられるぞ。

ニアピン賞



少しでもカップに近い人が獲得する。

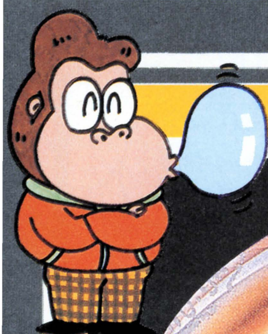
ホールインワン賞

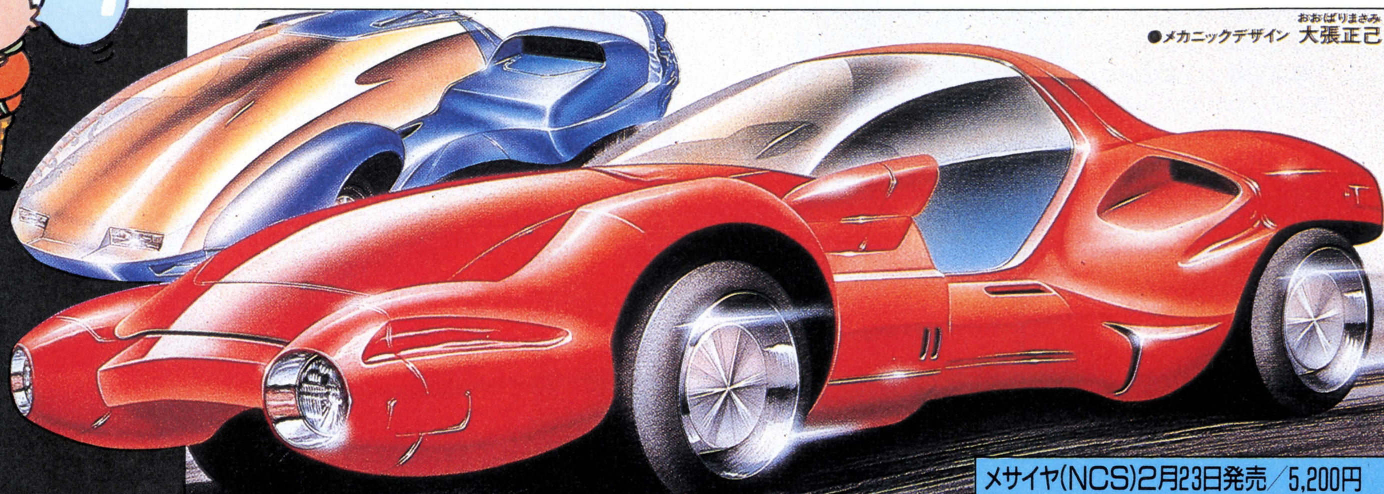


よ〜くねらって1打でカップインだ！



19番ボーナスホールにかけるか!?





●メカニックデザイン 大張正己

メサイヤ(NCS)2月23日発売／5,200円

MOTO ROADER

モトローダー

発売直前情報

爆走カーレースゲーム メカもコースも、これが本物！

ついに登場、爆走ゲーム!! ハンドルさばきとアクセルワークだけじゃない、チューンナップも、ウデの見せどころ。楽しみ方タップリの超大コーフン・にぎやかゲームだい!!

いよいよ発売される「モトローダー」。レースに勝って、賞金をもらい、マシンをチューンナップしていく。パーツも全部で33種類。どれを使って勝負するか、ここがアタマの使いどころだ。1人から5人までプレイOK！全8レースを勝って栄冠を手にするのは、誰か！うー、ウデがなるぜ!!

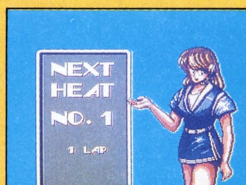
1★ ENTRY まず、エントリーだ！

ENTRY BOARD
1 ENTRY KOGAN
2 NO ENTRY COMP2
3 NO ENTRY COMP3
4 NO ENTRY COMP4
5 NO ENTRY COMP5

アルファベット5文字までっていうのが、ちょっとさみしいネ、名前の長い人は。

レースは、エントリー（参加申し込み）から始まる。①ボタンを押して、自分のマシンを決め、名前を登録するのだ。5台同時走行だから、5人までプレイできる。1人プレイなら、他の4台はコンピュータが相手してくれる。さぁて、レース開始だ!!

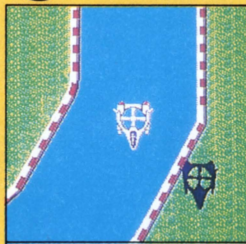
2★ NEXT HEAT レースガイドを見よう！



一番大切なのは、何周するレースかを確認することだよ。

エントリーが終わったら、左のお姉さんがチラッと顔を見せる。次のレースが何番目のレースで何周するか教えてくれてるので見落とすなよ。

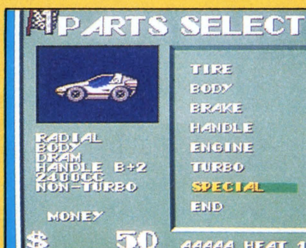
3★ COURSE コース全体を知る！



コーナーや、コースの長さもよく見ておこう。

次は、コースガイド。エアー・カーがコースを飛んで見せてくれる。①②ボタンでスピードを変えられるから初めてのコースは、ゆっくりじっくり見ておこう。障害物もチェック。

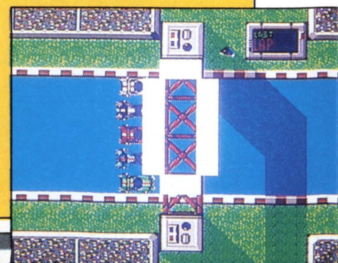
4★ PARTS SELECT チューンナップをしよう！



左上が自分のマシン。その下に、現在のデータが出ている。それを見ながら買物しよう。

これが「モトローダー」最大のポイント、チューンナップだ。7つの項目でパーツを買ってチューンナップ。どれを買うかが重要だ!!

5★ START いよいよ、スタートだ！



よし、コースも見たし、チューンナップもした。いよいよスタートだ。②ボタンのアクセルを押しっぱなしにして、いざ、Go!!

チューンナップパーツ全ガイド

各レースで順位によって賞金がもらえる。それでこのパーツを買っていくんだ。どれとどれから買っていくか、勝負どころだ。

TIRE〈タイヤ〉

高価なものほど性能が良く、急カーブでハンドルを切ってもスピンしにくい。ハンドル操作も楽。

ラジアル

最初からつけてるタイヤ。ま、第3ヒートまではこれでOK！ $700

ラジアル＋1

値段が安いだけに、性能もたいしたことはない。$1300

HGタイヤ

高いけど、グリップがよくて、流れることがない。$3250

HGタイヤ＋1

このあたりは、お金が余ったら…ということでいい。$7680

HGタイヤ＋2

高い！ ここまでタイヤにこる必要もないと思う。$11900

BRAKE〈ブレーキ〉

Ⓑボタンを離すと、ブレーキになる。障害をよけたり、90度カーブなどで使う。

DRAM	ノーマル車についている。あまり効かない。$1200
DISK	ノーマルより効きが上昇。まぁこれぐらいで十分だと思う。$2850
DUAL-DISK	高い。よく効く。スピード狂の人は買ってもいいか。$4500
DUAL-A.V.D	高い。ブレーキにこんなに金をかけてどうすんの？ $7500

ENGINE〈エンジン〉

序盤戦の勝負は、エンジンで決まる。できるだけ早く、4800ccまで買うべし。

1200CC	ノーマル装備。$2000
2400CC	まずこれを買う。$4750
3000CC	これはガマンした方がいい。$7600
4800CC	最高！ 高いけど必需品。$11500

BODY〈ボディ〉

高いほど、軽くて速くなれる。ハンドルも軽くなる感じ。これも買いたいパーツだ。

ノーマル

ノーマル装備のボディ。可もなく不可もなし。エンジンを揃えおわったら、買いかえよう。$1780

＋1ボディ

ノーマルより、軽くてハンドル操作が少しラクになる。安いのもうれしいね。$2950

＋2ボディ

かなり軽い。スピードも速くなるので、これは使える。まぁお値段もそこそこだし。$5260

＋3ボディ

お金があれば買い！何となくリヤ（車体後部）の方が重くて、振られる感じがするのが欠点。$8700

＋4ボディ

いいんだけど、軽すぎる感じもする。速いのは文句なし。こうなるとタイヤもよくないとバランス悪い。$10820

TURBO〈ターボ〉

効き出すまでは、むしろ遅くなるのが難点。ロングストレートでは速い!! 最初は買わないでいい。

TURBO（ターボ）	高い！ 最高速は速くなるけど、前半戦ではいらないネ。$10000
HI-TURBO（ハイターボ）	高い！ 速い！ コースを完全に覚えてから買おう。$22000

SPECIAL〈スペシャル〉

レースを面白くするパーツ類。なかなか楽しくてそのわりに安い。でも、1つしか装備できない。

WARPER ワーパー

画面の½ぐらいを前方にワープする。ゴール際でせった時に有効。$3700

GASTANK ガスタンク

予備の燃料。ガス欠になるとゲームオーバーだから、長いコース用。$250

TURNER ターナー

スピンしても、一発で最適の向きに車体をたて直せる。$2560

NITORO ニトロ

一発加速!! ゴール前で使うと有効。1レース1回だけ使える。$5350

GRENADE グレネード

前方に弾を撃てる。車の進行方向に弾が出て爆発する。$1100

BOMBER ボンバー

後方に爆弾を落とす。差をつけたい時には効果的だ。$1350

HOPPER ホッパー

ジャンプ／ 障害物やオイルをクリアできるが、スピードが鈍る。$2800

HANDLE〈ハンドル〉

操作方法の違いで2タイプあり、それぞれに効きの良さで3段階ある。＋1で十分だろう。

A-TYPE（エータイプ）	⊕ボタンを押した方向に車の向きを変える。	
Aノーマル　ノーマル装備はこのタイプ。	A＋1　効きが向上。	A＋2　スピンしやすい。

B-TYPE（ビータイプ）	⊕ボタンの左右のみ使い、車に乗ってるように使う。	
Bノーマル　レースらしさはBタイプが上だ。	B＋1　これがおすすめだ。	B＋2　スピン多し!!

5人プレイが最高だ！

1人でもできるけど、「モトローダー」はぜひとも多人数で楽しみたいネ。一番熱くなるのは5人プレイ。次は4人。ようするに、コンピュータが操作するマシンが少ないほど楽しいんだ（何となくコンピュータはズルイような気がするもんね）。ボンバーやグレネードを使えば、バトルレースとなって、最高に燃えるぜ!!



5人用パッドが必要だけど、それだけの価値はある面白さだ。

クラッシュ！ みんなでクラッシュすれば恐くないぜ！



3台リタイヤ!! これがシビアな勝負の世界だぜい。

HEAT★1～HEAT★4までの攻略法!

HEAT★1 (1LAP) S字カーブの攻め方で勝負が決まる!

第1ヒートは、すごく重要!! ここで負けると、賞金が少なくて、その後の展開にひびく。チューンナップがやりにくくなる。

スタート・ゴール

A

入賞賞金一覧表	
1位	10000
2位	8000
3位	7000
4位	6000
5位	5000

●TUNE-UP GUIDE

第1ヒートは、とにかくまずエンジンを2400ccにパワーアップ!! ハンドルも＋1にはしたい。AかBかは、好みの問題だけどBがおすすめだ。

アクセルは押しっぱなしで、ハンドル操作で勝負だ。コースをよく覚えればS字を右の攻略法で乗り切れるから、ゼッタイに勝てるはずだ。

ポイント これが魔のS字カーブ

このヒートは1周で決まるから、1つの失敗が致命的になる。カーブのラインどりをまちがえないように。S字は、8か所。方向こそ違うけど、なるべく直線になるように走るのは同じだ。

ポイント Aの幅細が障害!

第1ヒート唯一の障害は、この幅細。ま、たいしたことはないけど、場所を覚えてないと、モタつくぞ。

HEAT★2 (2LAP) ロングストレートで離されるなよ!

ヒート2は、少々ムズカシクなってる。しかも2周レースだ。ただし燃料は1周ごとに回復するから、予備タンクはいらないだろう。一番のポイントは90度カーブ。十字路になってる所もポイントだ。十字路でフェイントをかけるマシンがいるけど、つられて曲がろうとすると大失敗だから、注意ね!

このロングストレートが長い!

ほぼ直線コースをとれる

C

B

スタート・ゴール

A

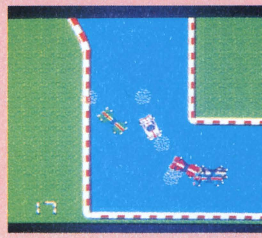
ポイント Aふたまた障害だ!

このふたまた障害は、あんまりオーバーによけると、時間のロスだ。ギリギリのコースどりで乗り切るのが大切だ。



ポイント B90度カーブに注意!

ここで急ハンドルを切ると、スピンしてしまう。その前のゆるいカーブからコーナーの角をめがけてナナメに入るのがいい。



ポイント Cクランクコースは直進!

直進といっても、完全にまっすぐには行けない。中央を走りながら、少しハンドルを切って、できるだけ直線コースを走るのがベスト!!



●TUNE-UP GUIDE

第2ヒートでのチューンナップは、難しいぞ。グッとガマンして、次で4800ccのエンジンを買うのがいいんだけど、負けるのもシャクだし。ワーパー買っといて、ゴール前で使うってのも手だ。タンクでもいい。

さて、いよいよレース開始だ。HEATはレースのこと。LAPは周回数だ。2LAPなら、2周レースということ。この第1～4ヒートまでは、コースもそうイジワルじゃないから、基本テクニックで、勝ち進めるだろう。行くぜ!!

HEAT★3（3LAP） 障害物のところで差をつけるチャンス！

第3ヒート。いよいよ障害物が登場する。この障害物をスンナリ通り過ぎると、他のマシンが引っかかってる分だけ、勝ちに行ける。ジャンプ台とオイルだまりの位置をよく覚えておこう!!

ポイント Ⓐジャンプ台に乗れ！

ジャンプ台には、まっすぐ進入して、思いきり飛ぶ。気持ちいいぜ！



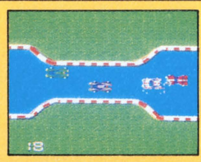
ポイント Ⓑ波形コースは直進できる！

波形コースは、センターを走って直進。あわてるナ。



ポイント Ⓒ幅細もそのままでOK！

波形をセンターで抜けて、そのまま直進すればクリア!!



ポイント Ⓓテクニック駆使！

まだまだ90度カーブがある。コースのアウト（外側）から、コーナーの頂点を抜けるアウト・イン・アウトで攻略しよう。



ポイント Ⓔスリップをさける!

オイルだまり。のっかるとスピンする。コースのやや右（画面の下寄り）にあるので、広い方を通る方が安全だ。



スタート・ゴール

●TUNE-UP GUIDE

ここで4800ccのエンジンを買う。これでエンジンは最強。余ったお金は、ボディに使うか。ボンバーなんてのも面白い。

HEAT★4（2LAP） スリップゾーンが、とっても曲者だ！

凍結したようなスリップゾーンがある。障害物も、手がこんできて、普通に攻めると、思わぬひっかけがあったりする。ただ、ここで勝っておかないと、ターボや最強ボディが買えなくなるから、後半戦が苦しくなってしまう。コースをよく覚えて、必勝あるのみだ!!

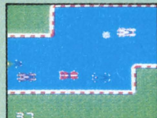
スタート・ゴール

●TUNE-UP GUIDE

コーナーの多いコースだから、ここではターボよりボディーを買う方をオススメしよう。スペシャルでホッパーを買っておくと、壁クランクがクリアしやすくなるので、それもいい。タイヤも1ランクアップしたいところだ。

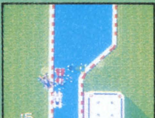
ポイント Ⓐなるべく直進！

スタート直後に出てくるクランクは、第2ヒートと同じもの。



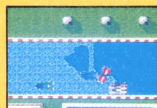
ポイント Ⓓ幅細に注意！

あせると、こんな簡単なトラップにもひっかかる。要注意。



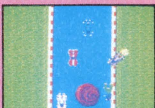
ポイント Ⓑ急ハンドル厳禁

スリップゾーンでは、急ハンドル厳禁。スピンしてしまうよ。



ポイント Ⓔスリップは左へ

オイルだまりは画面でやや右寄りにある。左側を通る方が○。



ポイント Ⓒジャンプは軽く

ジャンプは少しスピードを落としてしないと、次のカーブで×。



ポイント Ⓕ減速してくれ！

壁クランクは減速してハンドルをすばやく。ホッパーでも可。







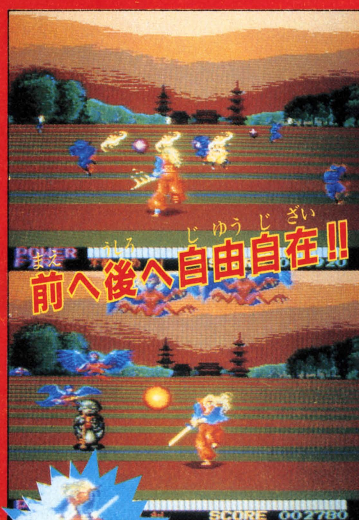
神武伝承

ビッグクラブ／6700円／3月発売

お待たせっ！「YAKSA神武伝承」がついに完成したぞ。1月号の紹介内容とちょっと変わったポイントもあるので、そのへんのところも押さえながら、4メガROM大作の全貌を公開する。

ついに完成！夜叉・九条院伊織見参!!

これがウワサのフリー・フォワード・システムだ！



フリー・フォワード・システムとは前後に自由に行き来できるシステムのこと。3D画面でこれを行なうのは、世界でも初めて。操作法は下の通りだ。



ジャンプもOK！

伊織は超能力戦士ではないから、空は飛ばない。その分、驚異的な跳躍力でカバーするのであった。

ライフはパワーダメージ制だ

ダメージ制だからカンタンになるというわけではないが、一撃で死ぬよりは、こっちの方がうれしいよね。



◀画面の下に出てるのがパワーを示すゲージだ。

アイテムでパワーアップしろ

ゲーム中、出現する玉手箱を取ると、アイテムが手に入る。

玉手箱は、地蔵を斬ると出ることが多いぞ。





アイテムには、剣をパワーアップさせる「ファイア系」と、特殊な効果を持つ「スペシャル系」がある。最強の剣「神武聖剣」は8個の炎を同時に出すぞ。

モード設定も可能

コンティニューモードはもちろん、ミュージックモードも搭載。



また、操作面では、キーの入力がなくてもそれ以前の進行方向を維持する「AUTO」、キーが入っている間のみ進行する「KEY」の2種類が選べるよ。

第一国 山城 やましろ

浮遊岩に登り、「神武の聖」を取れ！




第一章は障害物もなく、比較的ラクなステージ。途中の浮遊岩に乗り、画面の最上部で出る黄金のカラスを倒せば、「神武の聖」が出現。

第二国 丹波 たんば

竹林が障害物として出現！




何百本という竹が、障害物として出現する。ジャンプのタイミングを要求される面だ。竹がかたまって生えているところには、アイテムもある。

第三国 若狭 わかさ

海上のジャンプステージ！




ここは海上ステージ。浮遊岩を利用して、飛び移る必要がある面だ。また、海には地獄への入口もある（ページの右上で紹介）。ボスの手負蟹はかなり堅い。

第四国 近江 おうみ

反射神経勝負の強制スクロール面！




ここは強制スクロール面。後退できないため、敵の出現タイミングを覚えていないとかなりツライ。ボスは百顔鬼。動く柱にも十分な注意が必要。

第五国 美濃 みの

地獄面への入り口がウニャウニャ




このへんからがぜんゲームはむずかしくなってくる。マップが長くなるうえに、この面は落し穴だらけ（しかも穴が動くのだ）。ボスは炎を操るぞ！

地獄や時空の裂け目が伊織に迫る!!

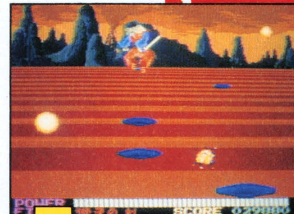
このゲームには、さまざまな障害物が出てくるのだけれど、ここでは代表的なトラップをふたつ紹介しておこう。

まず、ひとつ目は地獄のこと。マップ上にある落し穴に落ちると、伊織は地獄へ突き落とされることになる。

地獄は表の面よりも長く、しかも敵の攻撃が激しいという恐しい場所。第五国の場合には、地獄にさらに落し穴があり、そこに落ちると地獄面の最初から、なんていう悲惰な罠まで待っている。

ふたつ目はワープ。これは下の写真のような時空の裂け目に入ると起こる。

通常はどこにワープするかはランダム。第六国の場合のみ、出現場所が決まっていてワープを利用した迷路になっている。



穴に落ちると…



裂け目に入ると…





異次元へワープ!!

第六国 伊賀 いが

迷路＋強制スクロール面！




ここは強制スクロールで、しかもワープを使った迷路になっている（ワープについてはページ右上に）。何度か迷うことになりそうだ。ボスは不気味な蟹男。

第七国 大和 やまと

何が起こるかわからない最終ステージ




最終面に関しては、「夜叉」と呼ばれる敵が出てくること以外、今は不明。

夜叉を倒すと、感動のエンディングが待っているらしい。期待してね。

DIGITAL

1989.4 君がチャンプになる日。



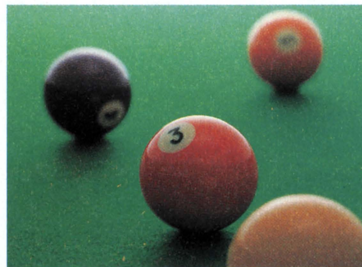
naxat soft

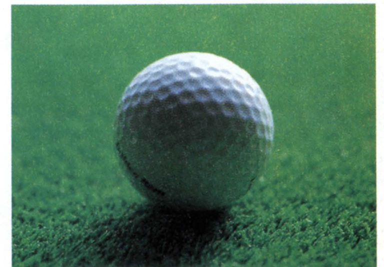
CHAMP

《デジタル・チャンプ》いよいよデビュー!!

白熱のゴングが響いて、遂に《デジタル・チャンプ》が登場する。超リアルなあぶない ボクシング。手ごたえびっくりのヘビー級、気弱な君なら遠慮してくれ。テクニックとクレバーな頭脳、そして勇気ある君だけがチャレンジできるチャンプへの道。——さて、君の対戦相手は世界最強のボクサーたちだ。君に勝ちぬく自信があるか。君が生きぬく限り厳しい戦いは続く!敵はつねに強力になるんだ。君のテクニックで相手になるかなぁ!?判定なしのバトルだ。顔面に、ボディに、こたえるダメージアクションのスリルと迫力。KOパンチでマットに沈むのは誰だ。!? 勇気ある君だけのチャンプへの道。
さあ、1989年4月、君はデジタル・チャンプになれるか……

ナグザット・ソフトから続々ニューフォリティ新登場
君のマッドテクニックがためされる


●ハスラーマシンに挑戦


●ビジターはお断り!

naxat
11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO 113 TEL.03-839-0080
doshi doshi TELEPHONE SERVICE TEL.03-839-0017

Enjoy Hudson

最大5人同時プレイOK! 見たこともない、アクションシューティングRPG登場。

チームワークでぶっとばせ!

こんな遊び方、今までなかった。



3メガ

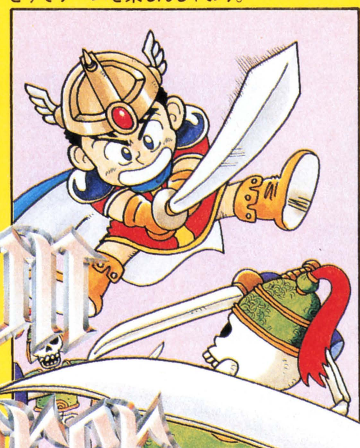
1 まず、マイキャラを決める。

マイキャラは、剣の達人、魔法の名人など8タイプから選べるよ。友だちと相談してそれぞれのキャラを決めとこう。



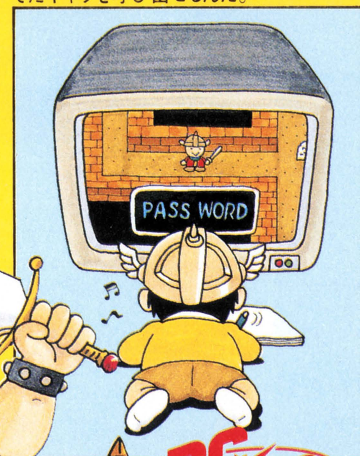
2 ひとりで戦って、マイキャラを成長させる。

マイキャラの実力をアップさせるため、まずひとりでゲームを楽しんじゃおう。



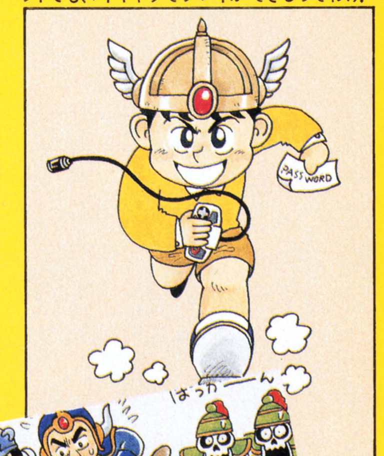
3 成長したマイキャラのパスワードをメモる。

強敵を倒してある程度強くなったら、パスワードをメモる。これを入力すれば、自分が育てたキャラを呼び出せるんだ。



4 パスワードを持って、友だちのところへ。

パスワードさえあれば、どこへ行っても誰のソフトでも、マイキャラでプレイができるってわけ!



Dungeon Explorer
ダンジョン エクスプローラー



PC Engine



…と、こんなこともあったりして、やっぱりチームワークが大切みたい。

PCエンジンの全てがわかる、遊びの玉手箱TV。
さきどり! PC遊び塾
テレビ東京(毎週火曜 夕方6時〜6時25分)をキー局に、全国29局で大好評オン・エア。

最大3人プレイOK!
JOY TAP 3
ジョイタップスリー



標準小売価格 1,890円
好評発売中

2月24日(金)発売予定
希望小売価格5,800円

©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS

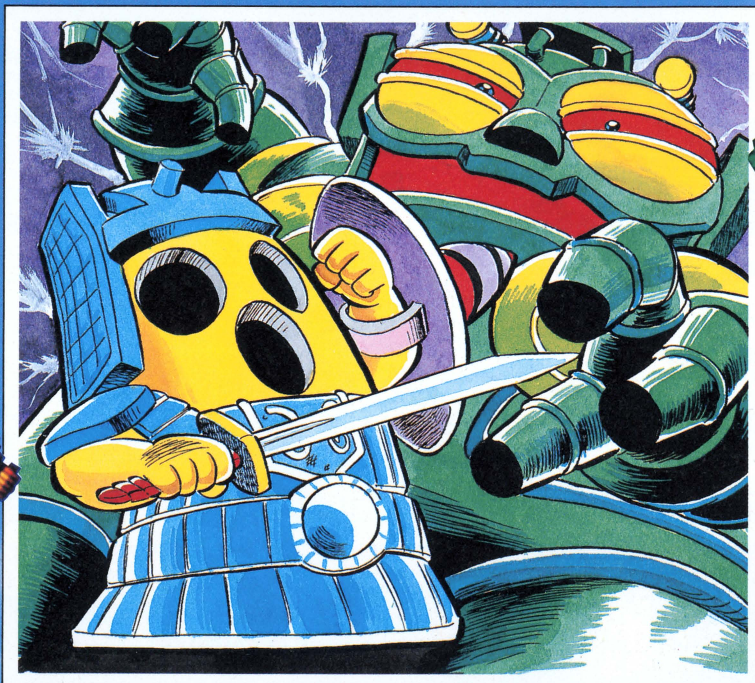
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622
営 業 所　札幌・東北・名古屋・福岡

はにいいんざすかい

フェイス／5200円／3月1日発売予定

完全攻略

AREA1～AREA6までの攻略テクニックを完全公開!!



昔々の神話時代…。神さま「イザナギ」に呼び出されたはにわの「はにい」は、神さまの妻「イザナミ」に入りこんだ邪悪なものの退治を命じられる。
と、異色の日本神話で始まる「はにい・いんざ・すかい」の登場だ。神話時代のトラブルシューター・はにいがイザナミの心の中に入りこんで大活躍。今までにない仕掛けをつめこんだ痛快シューティング・ゲームがさく烈だ!!

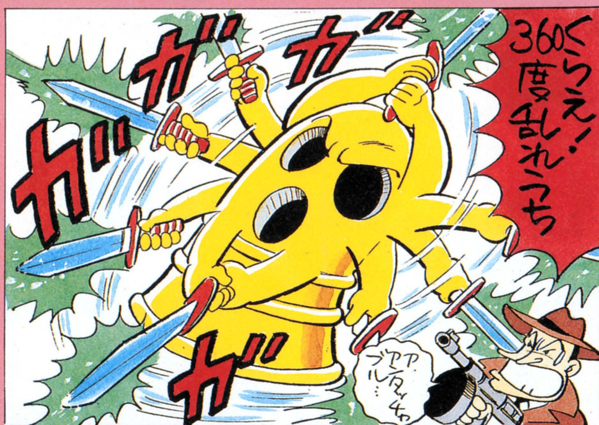
まずはゲームの2大特徴を覚えるのだ!!

1 はにぃは8方向に撃てるんだぜい!!

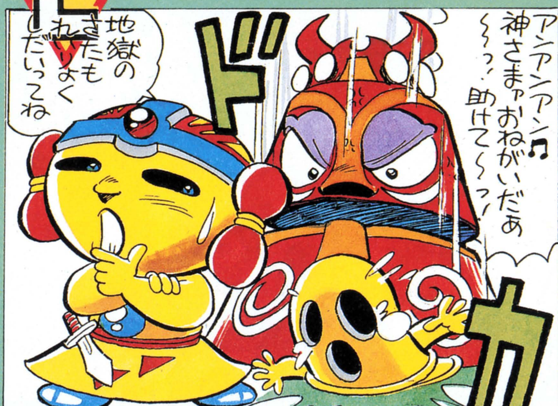
「はにぃ」の最大の特徴は、弾を撃つ方向を変えられるってことだ。①ボタンを押すと、はにぃの持つ剣が、上・右上・右・右下・下・左下・左・左上・と右回りに8つの方向に動く。この8つの方向に剣を動かしながら、弾を撃って攻撃するのだ。弾を撃つのは⑪ボタン。まず①ボタンの使い方が上達しないと、「はにぃ」の攻略は難しいぞ。はにぃが8方向に撃てるもんだから、敵キャラも前後・左右、あちこちから出てきて攻撃をかけてくる。まずは1面で①ボタンの練習をしよう。



◀敵の動きを読んで剣を動かす。こうなりゃコワイものなしだぜ。

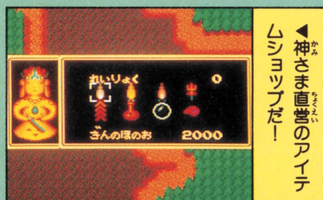


2 困ったときには「神だのみ」しろ!!



はにぃの2つめの特徴が「神だのみ」機能だ。ランボタンでポーズして㋐ボタンを押すと、いついかなる時(ボスキャラ対決の時以外)でも神さまが現われてくれる。神さまにお願いできるのは、①アイテムを買う事、②武器・装備のつけかえや使用、③面セレクトの3つだ。アイテムは敵を倒すと増える「霊力」で買うことができるよ。

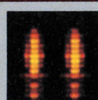




◀神さま直営のアイテムショップだ!

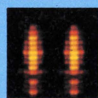
武器・装備リスト

いくたのたち



◀1面クリアでもらえる。2方向発射できるが、弾の強度は変わらない。2面攻略でフル活用すべし!

あまのたち



◀2面クリアでもらえる。2方向発射。弾の強度が倍になる。3面の敵は強度がアップするのでコレで勝負。

やさかのたち



◀神さまから50000霊力で買えるが、3面クリアしてももらえる。3方向発射だが、弾の強度は最初と同じ。

さじふつのつるぎ



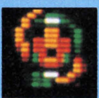
◀5面クリアでもらえる。敵の弾を吸収する力がある。これがあれば霊力かせぎもバッチリだぜ!

くぶつちのつるぎ

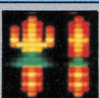


◀6面クリアでもらえる。3方向発射で、強度は〈あまのたち〉と同じ。7面で活躍する…カナ。

さかきのよろい



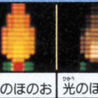
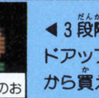
◀4面クリアでもらえる。強度が倍にアップ。弾を2発受けて1ダメージにする。





▲ナゾの3アイテム。剣が2つとヨロイが1つだ。

スピードアップアイテム

銀のほのお　金のほのお　光のほのお

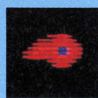
◀3段階にスピードアップ。神さまから買える。

れんしゃ



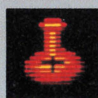
◀神さまから500霊力で買う。連射になるのでラクになるけど、連射速度は最強とはいえないのだ。

まが玉



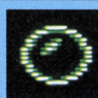
◀20000霊力で神さまから買う。敵を勝手に攻撃して去って行く。ボスキャラと対決する時に有効。

いのちのみず



◀7500霊力で買う。1つでライフゲージ1目盛りの回復。最大8つまで買って持てる。

みえずのあわ



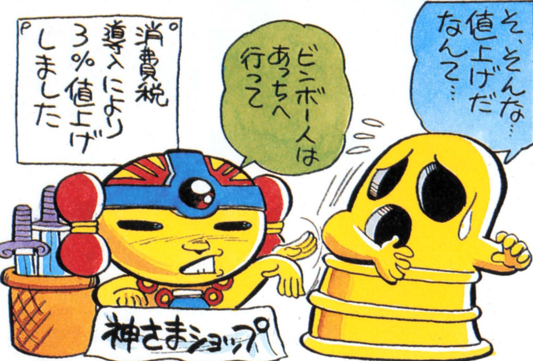
◀一定時間内はにぃの姿が消えて無敵になれる。25000霊力で神さまから買う。イザという時は有効だ。

エリア別攻略法

第1面 がかい

敵はザコキャラ！ 片っぱしから倒して霊力をためるべし

1面に出てくる敵は、全てはにぃの撃つ弾1発で仕止められるザコばかり。で、この面のポイントは、ザコキャラを倒して霊力をためるのと、①ボタンをうまく使いこなせるようになること。剣は右回りしかしないから十分注意ね。

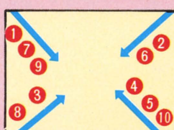


攻略ポイント1 最初に連射を買おう

〈連射〉は500霊力。安い!! 1面も最初のうちは、敵のスピードも速くないので、とりあえず連射を買ってしまうことをすすめる。その次は、何といってもスピードアップ。できれば、〈光のほのお〉まで買いたいけど〈金のほのお〉でもまあOK。



攻略ポイント2 敵の移動パターンを覚える



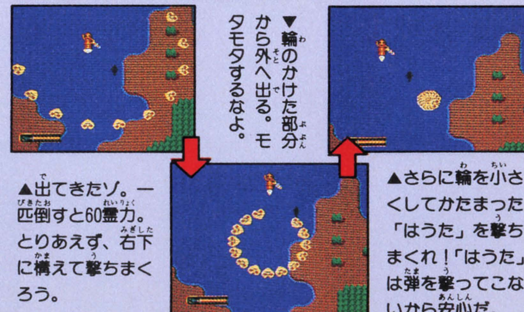
敵の出てくる攻撃パターンを覚えてしまえば、先手をうてるし、かわすのも簡単だよね。一番わかりやすいのは、下の写真「よりより」だ。左の矢印のように出てくるけど、その出方は決まっている。矢印のところについてる番号の順に出てくるのダ。これを覚えてしまえば、剣の角度を先に決められるし、片っぱしから撃ち落とせるのでラクチンだ。



攻略ポイント3 「はうた」に囲まれたら、囲みの外へ逃げろ！



右の方から続々と出てきて、はにぃを取り囲んでしまう「はうた」。真ん中にデンと座って、剣だけ動かして撃ったりしたらアウトだよ。早いうちに囲みを破って、輪の外側に出ることが大切。そうしておいて、「はうた」がかたまったところを狙って連射する。これで全滅させりゃ960霊力だ!!



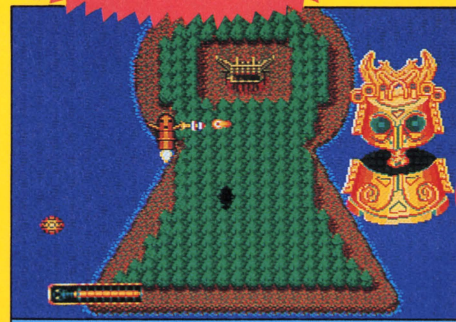
▲出てきたゾ。一匹倒すと60霊力。とりあえず、右下に構えて撃ちまくろう。

▼輪のかけた部分から外へ出る。モタモタするなよ。

▲さらに輪を小さくしてかたまった「はうた」を撃ちまくれ！「はうた」は弾を撃ってこないから安心だ。

ボス退治！ 「オモイカネ」は出現場所を誘導しろ！

1面のボス「オモイカネ」は、消えたり現れたりする。現れるのは、はにぃのいる所だから、この性質を利用して、攻撃しやすい所へオモイカネを誘導してやろう。やり方はカンタン。オモイカネが消えかけたら、誘導したい所へはにぃを動かす。再びオモイカネが現れ出したら、はにぃを移動させて攻撃。これをくり返すのだ。



▲金色に光ったらダメージを与えた証拠。倒すと20000霊力になる！ こいつは倒しがいがあるぜ。ただし、早いとこやっつけないと、敵のスピードが速くなるぞ！



▲まず攻撃。敵のタマは1発でダメージ1になる。

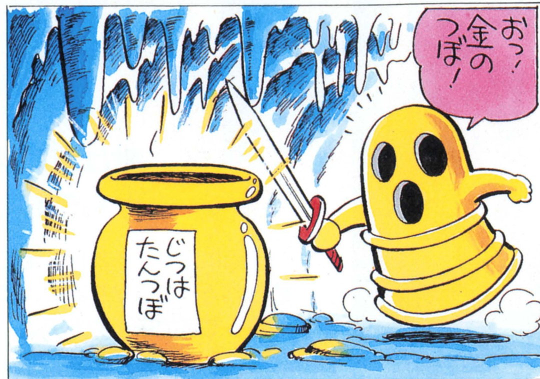
▲消えかかったオモイカネには重ねても大丈夫。

▲再び現われたら左へ移動して再攻撃!! 撃てー。

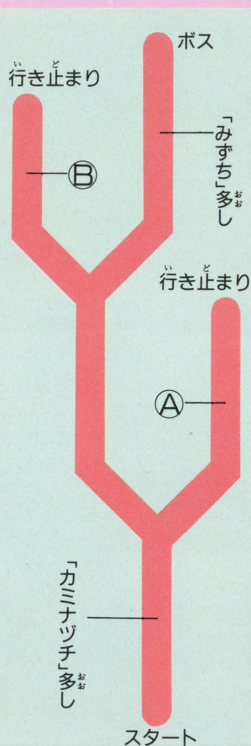
第2面 ぜんいのあな

一発で死なない敵キャラが多くなる。連射あるのみっ!!

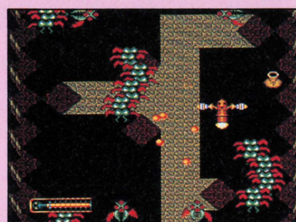
1面クリアしたら、神さまから「いくたのたち」をもらったよネ。2面ではこれをフルに使って行こう。霊力は、光のほのおを持ってるなら、いのちのみずを買う。途中でもいのちのみずは手に入るけど、多すぎて困ることはナイ。



攻略ポイント1 迷路の秘密を大公開だぜ!



迷路ったって、行き止まりになったら神さまが分岐点まで戻してくれるから心配ない。ここ2面の迷路はぜひ行き止まりの↙



↗方へも行ってみよう。アイテムが手に入るゾ。Ⓐはいのちのみず、Ⓑはまが玉。しかも何度でも手に入るのだ!! やりー!



攻略ポイント2 「ぬえ」は直角に曲がるゾ



2面でいやなのは、「土ぐも」と「ぬえ」だ。とくに「ぬえ」は、動きがタテ・ヨコ・タテ・ヨコと直角に曲がりながら近づいてくるので、タイミングがとりにくい。かわして逃げるより、早いとこ倒してしまった方が正解。2発当てればOK。



攻略ポイント3 「みずち」は〈まが玉〉でやっつけるのがラク!!

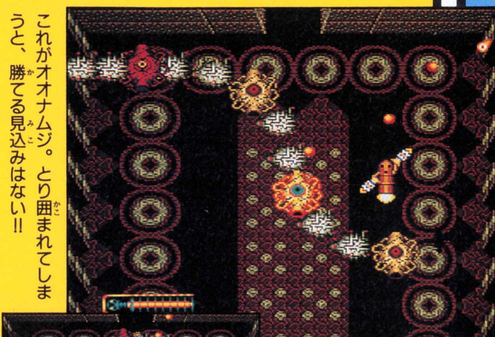


横から飛び出してくる「みずち」は実にイヤな敵キャラ。霊力は1000くれるけど、とにかくやりにくい。頭に10発当てなきゃ倒せないのだ。そこで〈まが玉〉を使う。〈まが玉〉は高いけど、迷路で手に入ったハズだ。一匹目の「みずち」が出たあたりで使えば、1コでクリアできる。

ボスキャラ退治!

オオナムジにも〈まが玉〉を使え!

ボスのオオナムジは節になってる所に10発ずつ、全部で8か所。80発命中させないと倒せない。こりゃやっかいだ。対決前に神さまが出た所で、〈まが玉〉を使うようにしよう。これで6節ぐらいはつぶしてくれる。あとはひたすら連射だ。これで22000霊力は安いぜ。



これがオオナムジ。とり囲まれてしまうと、勝てる見込みはない!!

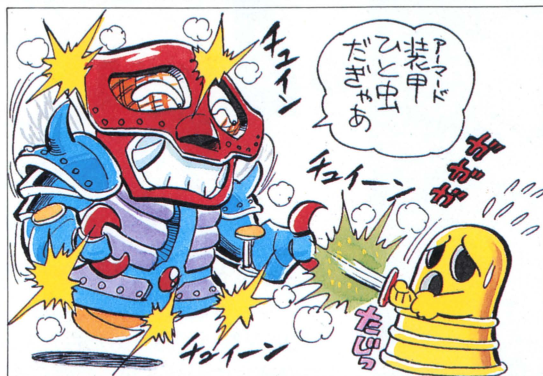
◀赤くなってるのは死んでる節。中心だけ赤いのが生きてる節。生きてるやつだけ弾を吐くので要注意だ。

エリア別攻略法

第3面 ぜんむかい

連射に自信があれば、ここは霊力稼ぎの穴場だぜ!!

3面の敵キャラは、ほとんどが1発では倒せない。あまのたちを使っても2発以上必要。あまり倒すことに気をかけるより、うまくかわして進むのを心がけよう。5面クリアしてから戻ってくると、最高の霊力稼ぎができる面だ。



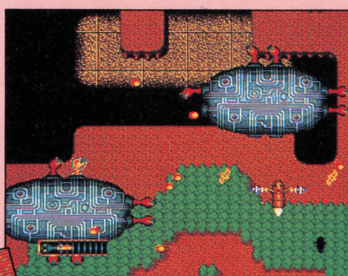
攻略ポイント1 「ひと虫」はむりに倒すな

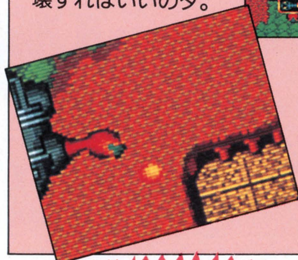


1面で出てきた「ひと虫」だけど、強度がアップ!! あまのたちで3発当てないと倒せない。スピードも速いので、深おいせずに、スルリとかわして逃げよう。霊力は140。

攻略ポイント2 「とぐろ岩」は霊力が多いぞ

ゆっくり出てくる飛行船のような「とぐろ岩」は、1匹倒すと2200霊力。なかなかオイシイ敵だね。倒し方は、弾を出してくる突起を全部破壊すればいいのダ。





といっても、1つの突起に5発当てなくてはいけないので、けっこう骨がおれる。1つの突起は100霊力にしかならないからやるなら最後までやろうぜ。2匹出る小さいのは1匹1550霊力。

攻略ポイント3 霊力稼ぎ技だ!!



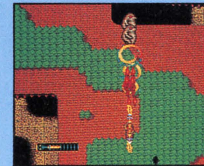
「ひと虫」が出た後に現れる「つぼかかえ」、これが『お霊力持ち』ナノダ。といっても、倒したのでは60霊力にしかならない。「つぼかかえ」の吐く炎の帯が狙いなんだ。これを撃つと、1つで100霊力!正面に来てからしか攻撃してこないので、ジッと待って、あとは連射あるのみ!!



◀ヨッ、お霊力持ち!! 早く赤い炎を吐いて頂だい!

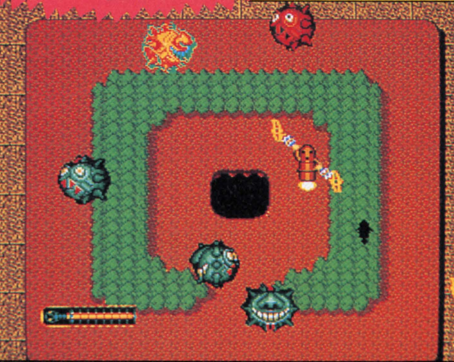


▶実は「さじふつのつるぎ」で炎を破壊するのが一番簡単。これをすると、35000霊力ぐらいたまるのですよ。やったね!



◀あまのたちでも、炎は破壊できるけど、連射が苦しい。もう負けそう。

ボスキャラ退治! とにかく速攻あるのみ!



3面ボスのタジカラオは、分身を落としながら、右へ左へ半円を描いて移動する。分身はあまのたちで5発で壊せるけど、ジワジワ近寄ってくるのでやっかいだ。増えてしまう前にボスを倒すべし。ボス本体は25発撃ちこめば倒せる。ボスの霊力7000、分身の霊力は1つ400。



▲分身を壊すと霊力稼ぎができる。さじふつのつるぎで一発だ。

エリア別攻略法

第4面 こうむかい

1面キャラがパワーアップして再登場! 敵の弾が雨あられだ。

強度も弾数もグンとアップした1面キャラが出てくるのが、4面だ。3面でもらった〈やさかのたち〉は弾の強度が弱い。〈あまのたち〉で攻めるか、〈やさかのたち〉で3方向撃ちにかけるか、どちらも一長一短だね。



攻略ポイント1 攻撃なら〈あまのたち〉、防御なら〈やさか〉だ

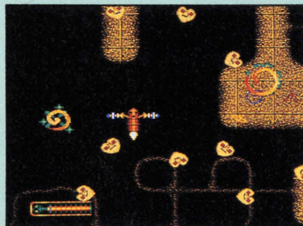
あまのたちは、やさかのたちの倍の強度の弾を出せる。だから敵を倒しやすい。しかし、やさかのたちは、バリヤーのかわりになるのだ。



◀「りぞおみ」も5発で倒せる〈あまのたち〉〈やさか〉なら9発必要。

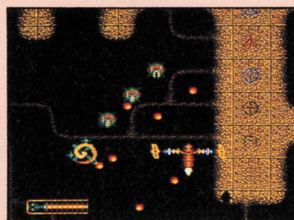
▶前からくる弾なら、〈やさかのたち〉で吸収してしまえるぞ!

攻略ポイント2 「はうた」の連続攻撃



何と、「はうた」が7連続攻撃をしかけてくる。ここはもう、〈やさかのたち〉で撃ちまくるしかない。モタモタしてると、2重の輪の中にとじこめられてしまう。7回連続だというのを覚えておいて、早め早めに囲みを破ろう。「はうた」の強度が変わってないのが救いだ。

攻略ポイント3 「よりより」もパワーアップ



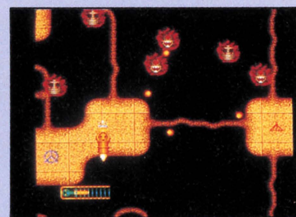
色が青くなって強そうな「よりより」は、あまのたちで2発、やさかのたちなら3発も当てないと倒せない。霊力は140。1面と同じくナナメ一列になって出てくる。

攻略ポイント4 「ヒメン」の弾数も倍になった!



4面で最初に出てくる敵キャラ。1面で出た時より、強度・弾数ともにアップ。弾数の多さにウンザリするほどだけど、霊力120ということなので、とにかくたおしましょ。
ノーマルで3発、あまのたちで2発当てればOK。

攻略ポイント5 ドセイカメンも弾を撃つ

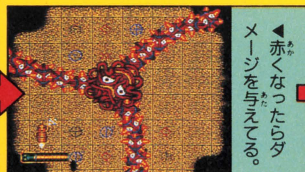


1面の最初に出てきた「ドセイカメン」も再登場する。1面では体当たり専門だったけど、この4面では弾を抱えてくる。強度もアップして、4発当てないと倒せない(あまのたちなら2発)。150霊力。

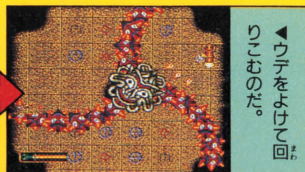
ボスキャラ退治! 「ウズメ」攻略は中心を移動攻撃だ!



長いウデが強力なバリヤーになってる、4面のボス・ウズメ。縮んだウデが伸びて、反対向きに縮み、また伸びる。これをくり返すので、ウデの縮む方へ回りこみながら、中心の顔を連射する。霊力25000。



◀赤くなったらダメージを与えてる。

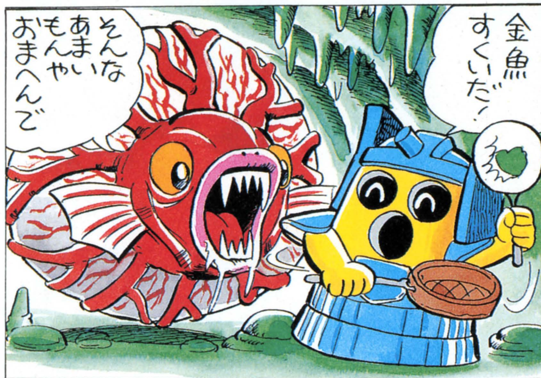


◀ウデをよけて回りこむのだ。

エリア別攻略法

第5面 むのあな

いのちのみず、まが玉、みえずのあわ、のフル装備で臨め



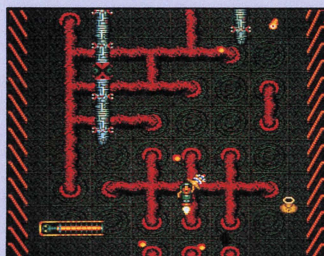
ハッキリ言って、5面は難コースだ。このさい2面に戻って、いのちのみずとまが玉をタップリ仕込んでから挑戦しよう。霊力がたまれば、みえずのあわも欲しいところだ。ここをクリアすると、「さじふつのつるぎ」が手に入る!!

攻略ポイント 1 またしても迷路!しかしここの迷路は公開できないのだ…

5面の迷路は、分かれ道が3ヵ所。まちがった方へ行っても、オイシイ落とし物は1つしかない。しかも、敵の攻撃はキビシイ。できればスンナリと正解コースを行きたい。危なくなったら、まが玉といのちのみず。空間移動して戻ってもイイね。

この右の写真に見えるつぼに入っているのが、唯一のオイシイ落とし物。中味は「みえずのあわ」だ。でも、周囲の敵キャラが強烈だから、ムリに取りに行かない方がいい。敵は「おおぐちいしし」20発で倒せる。霊力は250だ。


▲ハイ、みなさ～ん! 落とし物を見つけたら、交番に届けましょうネ!!


▲「ちばしら」くんを、手当たり次第に壊していくと、「ワァオ!!」というような霊力がためられるんだ。

左の写真のつぼに入ってるのは……、まぁ拾ってからのお楽しみ。役には立たないけどこの道に来た人は、拾ってみてもいいと思う。ダメージをくらうようなものは入ってないから。見えてる敵は「ちばしら」。赤い中心に16発当てる。霊力は1200、けっこうオイシイ。

攻略ポイント 2 このさい「みえずのあわ」を使っちゃうのが正解でしょう

この「ダルマン」は右へ行こうとしたら右へ、左へ行こうとしたら左へ寄ってくる。しかも子ダルマがぶんぶん飛んで危ない。「みえずのあわ」で無敵になってやり過ごすのが正解。全部で3500霊力。



攻略ポイント 3 ニセモノとはいえ、自分を撃つようでいやな人には…

ジリジリ迫ってくるニセモノは早いところ倒さないと体当たりされる。しかし、スピードを上げてボスキャラ対決まで持って行けば勝手に消えてくれるぞ。



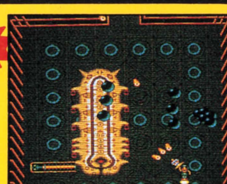
攻略ポイント 4 開いた口を狙え!!



金魚ダンゴみたいな「イワオニ」は、口に撃ち込むべし。8発で倒せる。後ろ向きの奴は撃っても死なない。霊力は500だ。

ボスキャラ退治!

「スサノオ」は正攻法で十分


▲ハムみたいなヤツだぜ。

5面ボスのスサノオは、5面のキャラに比べると、ボスというほど強くない。動きはトロいし、出す弾もゆっくりだ。画面のはしを上下左右して弾をかわしながら、やさかのたちを連射すればOK。これで「さじふつのつるぎ」と26000霊力が手に入るのはおトクだぞ。


▶まぁこんなにカワイクなっちゃって…トドメだぁ!!

エリア別攻略法

第6面 しゅうむかい

「さじふつのつるぎ」で切り倒しながら進むべし!!

5面クリアで手に入った「さじふつのつるぎ」。これが強い! とりあえず2面・3面へ戻って、アイテム集めと、霊力稼ぎに精を出すのが一番。満タンにしてから6面へ進んだ方がいい。さじふつのつるぎはバリアにもなるよ。

ボスキャラ退治!

「ツクヨミ」はフェイントかけて回りこめ!

6面のボスは「ツクヨミ」。胸のところから炎の棒が伸びてくる。この炎の棒の伸びるスピードが光のほのおのスピードよりずいぶん遅いので、まあコワイことはない。フェイントをかけて、グルッと回って攻撃すればいい。さじふつのつるぎを突きさすのだ。28000霊力。



下から左へ回りこんで、グサッー

続いて左から右へ回りこんでヂェイー

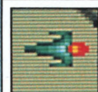


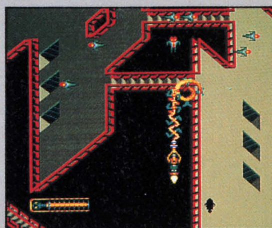
右から左。あちらと思えばまたこちら。スピードで勝ってるから簡単ー



攻略ポイント1 ここの敵キャラは動きのパターンを覚えて攻めよ

ひとまね

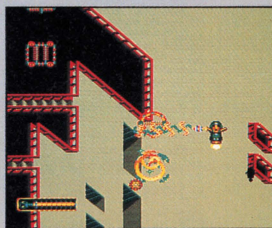




はにいが近づくと、ピョンとはねて、急降下してくる。220霊力。

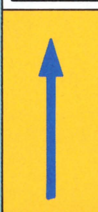
ホツマ





タテ一列で直進し、はにいと同じ高さにきたら、はにいに向かって突進する。180霊力。

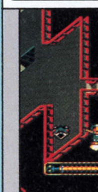
かかし


下から上へ画面を逆に直進する。80霊力。

マナゴ





画面を下・上・下と画面の端で反射しながら進む。200霊力。

マハリメ





画面の上下左右の端っこの方に現れ、直進して、止まり、レーザーを撃ち、再び直進して消えて行く。このレーザーはさじふつのつるぎで吸収できない。200霊力。

FOR GAME FREAKS PC ENGINE PLUS

PCエンジン+プラス



今月のテーマ

CD-ROM²システムをソフト&ハードに総チェック

先月号の「TVゲームの歴史」、おもしろかったかな？ 今月は、この先その歴史に新たな1ページを記すことになるであろうCD・ROM²をいろんな角度から特集。再チェックしてみた。



CD−ROMでゲームは新時代に突入！

CD・ROM²が発売されたのは、去年の12月4日。それまで、CD−ROMはデータベースソフトとして一部のパソコンユーザーの間では使用されていたが、ゲーム用システムとして開発されたのは、CD・ROM²が世界で初めて。このシステムによって家庭用TVゲームは、確実に新しい時代に突入した。

で、夢のシステムが現実のものになった今、ちょっと必要なのが、改めてCD・ROM²システムをクールな目で見なおしてみることではないだろうか？

今月号の14〜15ページでも紹介しているように、ソフトの充実が望まれているCD−ROM。新しいマシンの場合、登場当初は必ずといっていいほどソフトの不足は起こる。それは、まあショーガナイことではあるのだが、これからCDソフトはどんな方向に発展していくのか。

今月は、ハード面でのちょっとメンドウな話などもまじえながら（お勉強コラムもあるけど、そうイヤがんないで読んでね）、CD・ROM²システムについてマジメに考えてみよう。





メモリー容量
一度に多くは使えないが全体量はほぼ無限のメモリー

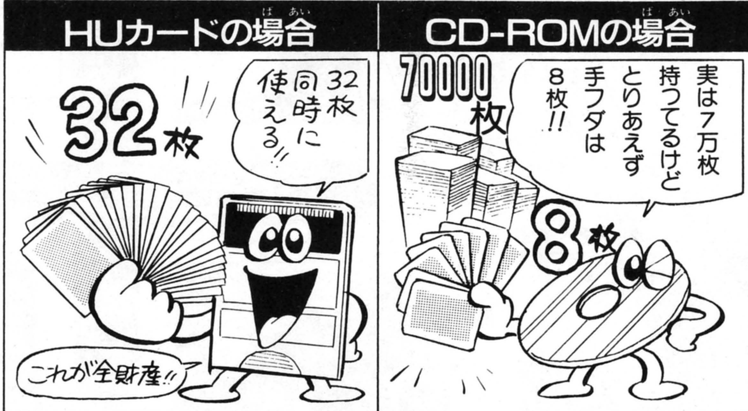
CD—ROMの容量は約540メガバイト（ビットになおすと4320メガ）。Huカードロムは2〜最大8メガビット。

PCエンジンのメモリーは何メガビットものプログラムを効率よく読み出すために、8キロバイト単位で小さなブロックに分かれているのだが、この8キロバイトのプログラムを1枚のトランプに見立てたとすると、2メガカードROMの場合は32枚。CD—ROMの場合はなんと7万枚を持っていることになる。

ただ、このふたつのメモリーには、質の違いがあって……。

それは、カードROMの場合、同時に32枚のトランプを使用できる（厳密には8枚しか同時に読めないのだが、すごく速いスピードでカードをめくるため、結果的には32枚を同時に読めるのとおなじことになる）のに対して、CDは現時点では同時に8枚しか使えない点。

これはCD—ROMのメモリーを一度インターフェイスユニット内のRAMに8枚単位で送り込み、そこでさまざまな計算を行っているため（メモリーデータの流れは左図のようになっている）。膨大なカードを持っているのに、その一部しか同時に使用できないという弱みがあるわけだ。ただし、8枚をうまく使うことができれば全体として持っているデータは感覚的には、無限といっていい量になり、すさまじい威力を発揮するはずだ。

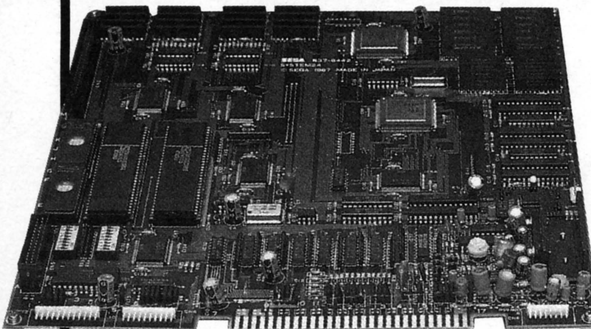


CD・ROM²システムのデータの流れ



▲CD内のデータは一度インターフェイスユニットに貯えられ本体内で処理される。

アーケードマシンのメモリー容量



▲セガの最新のマザーボード「システム24」。10メガビットのRAMと2メガのROMを持つ強力なマシン。

アーケードマシンの場合さまざまなハードがあり、ひとくちに容量がこれくらい、とは言えないのだが、無理を承知で説明すると、最近のアーケードマシンは、マザーボードシステムを採っているものが主流。このマザーボードというのは家庭用ゲームで言う本体ハードのようなもので、各メーカーによっていろんな特徴がある（使っているCPUの種類や数なんかも違う）わけだが、基本的には、ハードディスク（家庭用ゲームのカセットとかカードにあたる）でプログラムデータを入れ替え、ボード上のRAMにそのデータを取り込みゲームを動かすという形を採っている。

で、そのRAMの容量は、最近では10メガビット以上が主流。3—Dの体感のゲームではCPUを5個使ってメモリーも何十メガなんてものもある。

ただし、それだけに本体の値段は家庭用ゲーム機より、はるかに高い。



▶ナムコの体感ゲーム「メタルホーク」。容量もかなりのもの。

勉 CDより巨容量の媒体もある

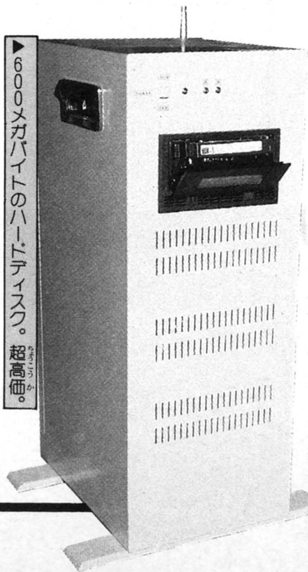
540メガバイトのCDよりも巨大な容量を持つ媒体もある。

たとえばハードディスク。これはデータを磁気的に記録した媒体で、パソコンなどで使われているものはだいたい20〜40メガバイト程度。オフィスで使われる上位パソコン用では600メガバイト以上なんていうものも。ただし、ハードディスクの場合、容量が大きくなるに従って値段が非常に高くなるため（600メガだと約1000万円もする）、ゲーム用としてはちょっと不向き。

また、同じようにデータを磁気的に記録したものでは8ミリビデオテープなどもある。容量は1ギガバイト（約1000メガバイト）。これなどは確かに安くていいのだが、読み出しのスピードが遅いため、やはりゲーム用の商品としては不向きだ。



▲8ミリテープ。この中にCDのメモリーが入る。



▶600メガバイトのハードディスク。超高価。

サウンド特性 アーケードをしのぐ高音質。使い方しだいでさまざまなバリエーションが楽しめる。

CD-ROMに3つの音源があることは、みんなもよく知っていることだろう。そこで、ここではもう少し深く突っ込んで、その3つの音源とゲームプログラムとの関係を説明しようと思う。

CDサウンドの場合は、ゲームプログラムは、どこでどの曲を再生するかを指定してやるだけ。あとは、普通のCDと同じようにサウンドが再生される。

ADPCMの場合は、一度インターフェイスユニット内の専用のRAM(64キロバイト)に音声データを貯え、ADPCM専用のDA変換(右下のコラムを見てね)を行って再生。

PSGは、PCエンジン本体内のサウンド発生ユニットを音源としている。PSGでリアルな音を出すのは、けっこう大変な作業。CD-ROMでは効果音などに使用。

音質は当然のことながら、CDサウンドが最高。しかし、CDサウンドを使用している間は、CDからRAMへのデータの移しかえができない。この高音質をどう効果的に使用するかが、今後のCD―ROMサウンドの課題だ。

SPACE ADVENTURE コブラ ―黒竜王の伝説― PUSH RUN BUTTON ©1989 HUDSON SOFT ©寺沢武一/集英社 JCデラック

▼コブラの声を担当した山田康雄さん。

▲「コブラ」では、主人公の声をAD―PCMで再現。高い効果を上げる。

3つの音源の特徴

CDサウンド	常に高音質のサウンド。ただしこの音源を使っている最中は、プログラムを新たに読み込むことができない。
AD-PCM	専用のLSIで再生される。音声合成に優れている。短時間で読み込み、長時間サウンドを発生させることができる。
PSG	Huカードではこの音源のみで、BGMから効果音まで、すべて発生させている。これで声を表現するのはとても大変。

AD―PCMサウンドが新しいゲーム世界を開く!?

CD・ROM²システムでは、CDサウンドが非常に注目を集めているが、ADPCMサウンドにも実はすばらしい可能性が秘められている。

ADPCMはそもそも少ないデータ量で多くの音声を発生させるために生まれたもので、音質は劣るものの(とはいっても、誰がしゃべっているか程度は判別できるのだからすごい)、CDで最高約72分しか収録できないのに対し、うまく使えば何十時間もの再生が可能。

この能力をうまく使えば、声だけのアドベンチャーなんていうのもできるかもしれない。その場合、CDサウンドとちがって、プレイヤーを使っても音が再生できないことが、秘密を隠す上でもとても有利に働くぞ。



サウンドはたくさんのメモリーを必要とする

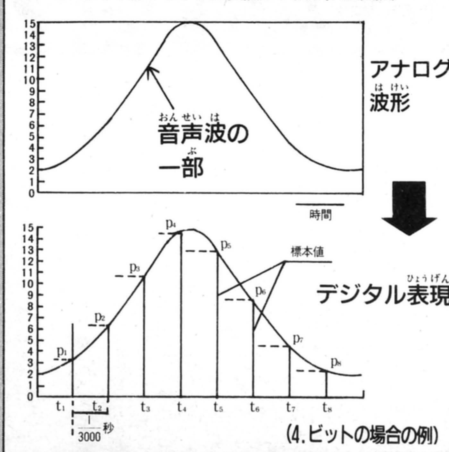
AD変換の原理は右で簡単に紹介しているが、ADPCMを行なう専用LSIがデジタルデータをアナログサウンドに変換、実際の音声に戻す作業を担当している(音声をデータにする時にも逆の機能を持ったADPCMのLSIが活躍する)。



▲「NO・Ri・Ko」で範子ちゃんが読んでくれる名前もAD―PCM。

ちなみにCD・ROM²のADPCMは1度のデータ読み込みで、8～32秒の音声の再生が可能。CD―ROMソフトのさまざまな箇所で使われている。

勉 A(アナログ)D(デジタル)変換とは?



左の図はA(アナログ)からD(デジタル)への変換の原理を簡略化したもの。

一部だけを取り出すと、音声は上の図のような曲線で表すことができる。で、これをデジタルに変化させるときは、まず時間で変化する音を何千分の1秒かごとに分割。その時点の音を音質によっていくつかに分け、分けた音をそれぞれについて標本化する方式がとられている(標本化とは、あらかじめ用意されているデータの中から、元のものに最も近いものを選びだす作業とでも考えてほしい)。

このとき用意されているデータが多ければ多い程、元の音に近い形での変換が可能になるぞ。

ゲーム特性　CD-ROMならではのゲームとなるとやはりストーリー&キャラクター性のあるもの――

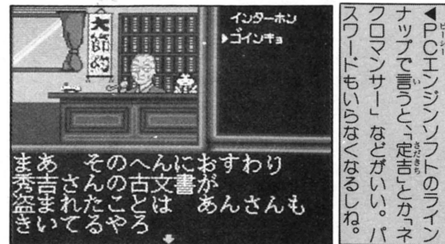
CD-ROMのメモリーやサウンドの特性がオボロゲながらわかったところで（ホントはもっとくわしくわかりやすく説明してあげたいんだけど、ページ数の関係とかいろいろあって……ゴメンね）、「はたしてCD-ROMはどんなゲームジャンルに向いているのか」を考えてみよう。

独自の新しいジャンルが生まれてくる可能性も十分にあるとは思うが、それはちょっと予想しにくいことなのでどんなジャンルのものが一番CD-ROMの良さを発揮できるだろうか？　と考えてみると……。

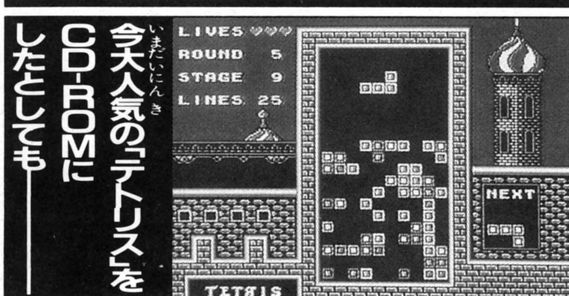
リアルタイムのシューティングは、CDからのデータ読み込みよる中断があるから、あまり向いていないだろうし、今流行の「テトリス」を移植しても、せいぜいCDサウンドでBGMのロシア民謡を流す程度のことで、まあ、カードROMと大差ない仕上がりになるだろう。

そう考えていくと、多少の中断が気にならなくて、巨大なデータ量がゲームのおもしろさを生むようなジャンル。たとえばロープレやアドベンチャーになってくるのではないだろうか？

その中でも、ディテールをくわしく描けば描く程おもしろさが増すような「ストーリー&キャラクター性」のあるものが最有力だ。



◀PCエンジンソフトのラインナップで言うと、「定吉」とか「ネクロマンサー」などがいい。パスワードもいらなくなるしね。



今大人気の「テトリス」をCD-ROMにしたとしても――



単純明快なゲームなので、音と絵をよくするぐらいしか無理か!?

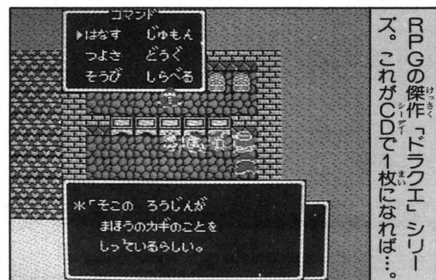
たとえばドラクエシリーズを1枚のCD-ROMにする!!

これは極端な例だけど、ファミコンの超人気ロープレ「ドラゴンクエスト」シリーズを、I〜IIIまでまとめて1枚のCD-ROMにするのはどうだろうか？（いいと思うでしょ）

それも3本に分かれた形式ではなく、I〜IIIが続き物として入っているような形式で。

CD-ROMの容量があればこれは技術的には可能なこと（部分的にRAMの関係でそっくりそのままというわけにはいかないところもあるがプレイ上は問題ない）。

オリジナル大作を作るのが大変な作業であることを考えると、こんな方向もあっていいよね。



RPGの傑作「ドラクエ」シリーズ。これがCDで1枚になれば…。

勉 CD-ROMのアクセスタイムについて

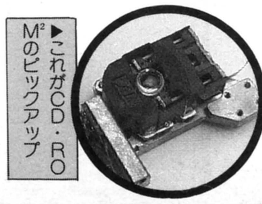
CD-ROMのデータ読み取りは、ピックアップと呼ばれる部分から発射されたレーザー光線がCD-ROMの表面で反射され、再びピックアップに受け止められることで行われる（これは普通のCDの場合と同じ）。

データは、CDの表面に凹状に螺旋を描くようなかたちで書き込まれているわけだが、この線の細さは千分の1ミリ単位。データ自体の大きさも長くて0.003ミリ程度。で、データをピックアップが読みに行く場合に、必要なデータが入っている場所を正確に捜すのが、けっこうたいへんな作業となる。

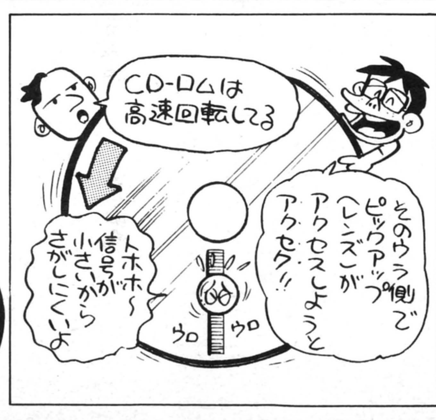
例えば、CDの板の内側から外側まで、最も遠い距離をピックアップが移動したとすると、その間にかかる時間は約3秒。そう長い時間でもないのだが、ゲームに熱中している身としては、この3秒がけっこう長く感じてしまう。

そこで、制作スタッフ側は、データの配置をいろいろ工夫して、少しでもそのアクセスタイム（データを見つけるまでにかかる時間のこと）を短くするように努力をしている、というわけである。

CD-ROMをより快適なものにするためソフトの開発側も必死なのだ。



▶これがCD・ROM^{2}のピックアップ



CD-ROMQ&A

最近、編集部に寄せられたCD-ROMの疑問に急速解答

互換性
PCエンジンのCD-ROMプレイヤーで、出るといわれているメガドラのCD-ROMのゲームは遊べますか?

A うーん、たしかにメガドラの周辺機器のラインナップにもCD-ROMプレイヤーが入ってたけど、今の段階ではどんなものになるかっていう情報も入ってきてないし、まだ何ともいえないんだよね。

でも、これは想像だけど、まず十中八九互換性はないと見ていいんじゃないかな。

PCエンジンとメガドラというそれぞれのハードの性格を十分活かすため、各ハードにあった周辺機器が作られるだろうからね。



接続
パソコンモニターPC-KD863GやシャープのX1TWINにCD-ROMを接続できますか?

A PCエンジンとCD-ROMプレイヤーを接続するためには、インターフェイスユニットが必要なのは知ってるよね。

ところが、ここで出てきたようなマシンにはインターフェイスユニットは入ってないし、もちろんそれをつなぐためのコネクターもついていない。つまり、残念ながらPC-KD863GやX1TWINにCD-ROMプレイヤーを接続することは出来ないんだ。

これらのマシンは、とりあえずHuカードで遊ぶためのものって考えておいたほうがいいんじゃない?



価格
音楽用のCDのようにシングル盤はでないの? また、そのとき値段は安くなんないの?

A CDシングルの場合でも、100メガバイト程度の容量はあるから、技術的には、ゲームを作ることは確かに可能だろう。

だが、CDサウンドを使ってCD-ROMならではのものを作ろうとすると、CDシングルで



はちょっとものたりないということにもなる(BGMを2曲も入れると残された容量はかなり少なくなるからね)。CD-ROMの場合はシングルなんてことを考えずに、めいっぱい巨大な容量でやってもらった方がいいと思うよ。

手入れ
CD-ROMのソフトは、どうやってお手入れしたらいいんですか?よい方法があったら教えてください。

A CD-ROMソフトのお手入れの方法は、ミュージック用のCDとまったく同じで大丈夫だよ。

レコード店などに売っているCD用のクリーニングキットを使ってきれいに拭いてあげればいいのだ。(このクリーニングキットは、大体500円ぐらいで買うことが出来るぞ)

ただ、このCD-ROMっていうのは、普通に使っていればそれほど汚れるものじゃないから、あんまり気にしなくてもいいんじゃないかな?

あ、それから、CD-ROMのお手入れをするときは、文字の書いてないほうに傷や指紋をつけないようにね。



月刊PCエンジンでは、CD-ROMに関する質問・意見を大募集中

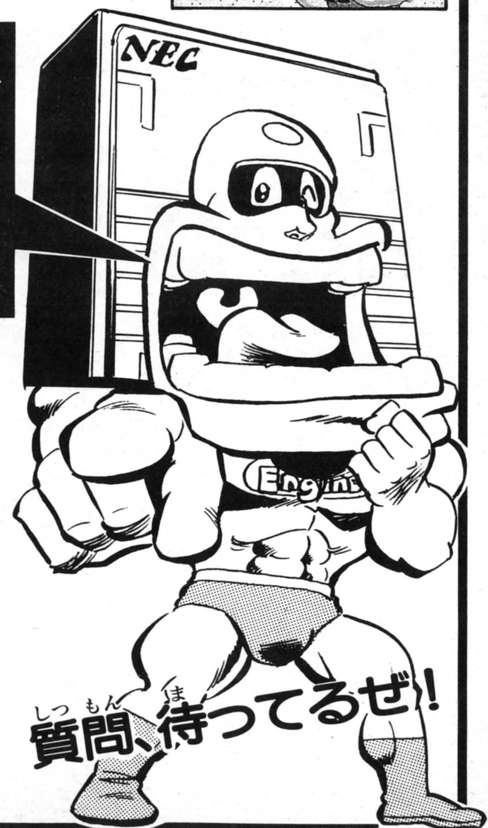
宛先は 〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部 CD-ROM係まで

最先端のゲームマシンCD・ROM²システム。まだ発売されて2か月、ということで、このシステムについて、みんなもいろんな疑問や意見を持っているだろうと思う。

実際にCD・ROM²システムを持っていて遊んでみての感想・意見。持っていない人も、日頃感じている疑問や気になっていることなどドンドン編集部まで知らせてくれ。

可能なかぎり、みんなの疑問には答え、意見に対してはメーカーさんなんかにも伝えるようにしたいと思っている。

CD-ROM²システムは、今が、きっと、もっとも大事な時だと思う。応援、ヨロシクたのむぜ。



あっぱれ ゲームミュージック



去年の「交響組曲ドラゴンクエストIII」の大ヒットで、ゲームミュージックは完全に一つのジャンルとして確立したぞ。そこで今月はゲームミュージックを大特集！ きみのCD・ROM²で音楽も楽しんでくれ！

PCエンジンのゲームフリークにとっておきのCD！

ドラゴンスピリット

ソーカイな気分になりたい人におすすめ



2月5日発売 CD3000円 アポロン

ドラスピの飛翔感あふれるBGMが大好きって人も多いんじゃないかな。ファン待望のドラスピがついにCD化。音源をPCエンジンに求め、それをナムコのサウンドスタッフが演出しているから、ゲームのBGMがさらにパワーアップされてるぞ。エリア2，6，8は効果音入りなのだ。このほかナムコのPCエンジンソフト「妖怪道中記」「ギャラガ'88」を収録。

ビジランテ

狂暴な気分にひたれる



発売中 CD1500円 アルファレコード

8cmCDのミニアルバムだ。15曲入って1500円也は安いよな。もちろん、CD・ROM²で再生可能だ。ゲームセンターやPCでおなじみの、ファンキーな16ビートのサウンドが、タイトルバックから各ステージ、スコアランキングのBGMまでバッチリ入ってる。ゲームをプレイしたことがなくても、スリリングに展開するディストーションサウンドを聴いていると、戦闘的な気持ちになってくるから不思議ね。

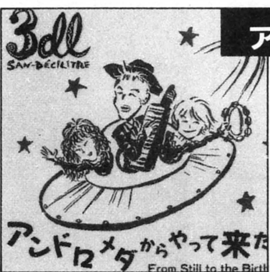
R-TYPE



発売中 CD2800円 アルファレコード

シューティングの超大作と呼ばれるだけあって、音楽だけ取り出して聴いても、やっぱりイケル！ 指が自然にシューティングしちゃうよ。ほかに「妖獣伝」「怪傑ヤンチャ丸」など、アイレムの人気ゲームを収録！

アンドロメダからやって来た



発売中 CD1000円 NECアベニュー

この曲のタイトルを見て、すぐにピンときた人はかなりのPCエンジン通だ。「アンドロメダからやって来た」っていうのは、なにをかくそうPCエンジンのテーマ曲なのだ。聞けば、あぁこれかって思う人もいるはずだよ。

メーカーにぞっこん！特定のゲームメーカーファンにおくる！

ビデオ・ゲーム・グラフィティVol.3

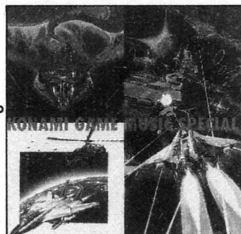
発売中 CD3000円 ビクター音楽産業



「アサルト」、「ワースタ」などナムコの人気ゲームのオムニバス。これを聴くと、ナムコのゲーム作りのうまさを感じる。どのゲームもイメージにぴったりの曲で、そのゲームワールドを演出している。だから、すんなりゲームにはまれるんだよな。

コナミ・ゲーム・ミュージックスペシャル

発売中 CD2800円 アルファレコード



収録されているゲームは7タイトル。「ツインビー」なんてなつかしい曲を聴いてると、それにはまりまくってた頃の自分の姿まで想い出しちゃって、大人のくせに目に涙ためてたりして。それにしてもグラディウスの透明感あふれる曲はいいね。

ファルコム・スペシャル・ボックス'89

発売中 CD6枚組7800円 キングレコード



パソコンソフトの大御所ファルコムの「ザナドゥ」「ロマンシア」「イース」「ソーサリアン」などから全曲収録。8cmCD6枚組の超大作だ。各CDごとにフュージョン、ディスコ、ボーカルなどアレンジを変えるコリよう！

《問い合わせ先》アポロン 03(353)0191 アルファレコード 03(455)1793 NECアベニュー 03(265)6111 キングレコード 03(945)2127 ビクター音楽産業 03(746)5545 ポニーキャニオン 03(221)3231 ポリスター 03(406)8161

ゲームミュージックの名作、新作、話題作のすべてだ！

初めて聞くなら…。

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ全曲集

発売中　CD2500円　ポリスター



ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱの全BGMとⅡの未収録曲4曲、アレンジバージョン2曲を収録。シンセ系のクリアなサウンドが特徴だよ。

スーパーマリオブラザーズ3

発売中　CD2500円　ポニーキャニオン



スーマリ3のBGMと効果音を全部収録。おなじみのポップでコミカルな曲ばかりだから、聴きやすくて、元気がわいてくる気がするのだ。

交響組曲ドラゴンクエストⅢ

発売中　CD3000円　アポロン音楽産業



オリコン初登場2位、30万枚近く売れ、世間にゲームミュージックの存在と、その価値を認めさせた、史上最強のゲームミュージックだ!!

とにかくノリが一番！

セガ体感ゲームスペシャル

発売中　CD2800円　アルファレコード



ギター音をサンプリングした「アフターバーナー」は、空中戦のスリリングさとドッグファイトの緊迫感がビシビシ伝わってくる傑作！

イメージファイト

発売中　CD2800円　ポニーキャニオン



アイレムのヒットゲームのBGM13曲をアレンジした「ゲームウォーズ」。時にファンキーに、時にR&B風に絡むツインギターは聴きもの。

究極タイガー

発売中　CD2800円　ポニーキャニオン



プレイに忙しくて、ゲーム中には気がつかなかったけど、シューティングのBGMはどれもドライブ感があって、スカッとするんだよね。

壮大な世界にひたる…。

ミュージックフロム・ハイドライド3

発売中　CD3000円　キングレコード



「メインテーマ」は切なくなるような美しいメロディーライン。全体にフュージョン系の音作りで、ゲームを知らなくても充分楽しめるよ。

オール・オーバー・ザナドゥ

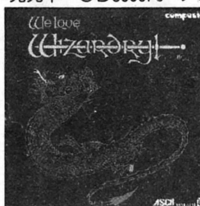
発売中　CD3000円　アポロン音楽産業



骨太のメロディーラインを、ロックファンタジー風にアレンジしている。アコースティックなライブ感あふれるサウンドは気持ちイ〜。

ウィラブ・ウィザードリィ

発売中　CD3000円　アポロン音楽産業



初めてこれを聴いてゲームのBGMと気づく人が何人いるだろう。シンセを使った、シンフォニックなこの作品は現代のクラシックなのだ。

ゲームワールドが広がる！

パワードリフト&メガドライブ

発売中　CD2800円　ポニーキャニオン



これはゲームミュージック初のピクチャーCD。ゲーム画面を収録したCDV版もあるぞ。ゲームをとりまくメディアも広がっているんだ。

ドラゴンスレイヤー伝説

発売中　CD3200円　ポリスター



もしドラスレの実写映画があったらという仮定で作られた一枚。効果音やナレーション、目まぐるしく変わる曲想など、RPGの雰囲気充分。

未来忍者

発売中　CD2800円　ポニーキャニオン



ビデオムービー、アーケードゲーム、ミュージックCDと三つのメディアが同じテーマを展開しているのだ。こういう試みは大歓迎だよね。

セガS・S・T BANDのコンサートもグー！

ゲーム音楽もライブ時代に突入！

世界初のゲーム・ミュージック・ライブ・バンド、S.S.T.BANDがついにコンサート活動を開始するぞ。「メガドライブ　スパークリング1989」と銘うち、2月9日新宿厚生年金大ホール、2月11日名古屋フレックスホール、2月12日大阪厚生年金中ホールで開催される。体感ゲームのノリが再現される、熱いパフォーマンスになりそうだ。



デビューCD「ギャラクシーフォース」



CD整理ボックス！

集めたCDはこいつで整理！



西野商店

ゲームミュージックのCDやPCのCDソフトが15枚収納できるケースだよ。もちろん、持ち運びもOK。おかたずけが苦手な人におすすめ。PCソフト収納ケース　1600円

新作ソフト春祭り!!

別冊付録 **コブラ**
―CD・ROM²ソフトの世界―

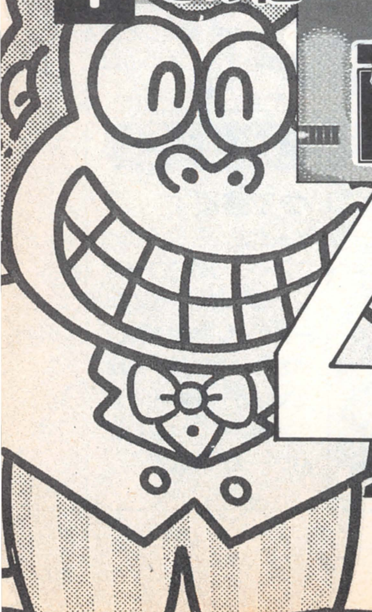


完全攻略5本立て

ダンジョンエクスプローラー(後編)
YAKSA神武伝承
アウトライブ
モトローダー
ワンダーモモ

名物!!SRT
SonSonⅡ
はにい・いんざ・すかい
ネクタリス
その他

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン



4月号 2月28日(火)発売

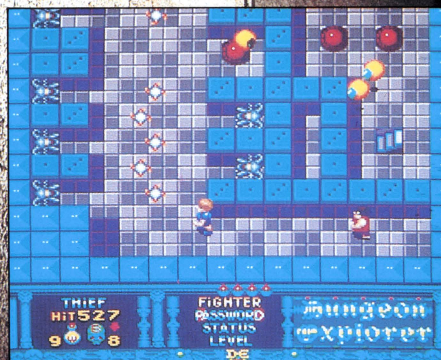
※なるべく、書店に予約してお買い求めください。なお、予告の内容は変わることがあります。 定価 350円

ダンジョンエクスプローラー

Dungeon Explorer

シナリオ8までのマップ完全大公開！
攻略テクニック&迷宮の謎を解明

ハドソン／5800円／3月4日発売



〈前編〉

徹底研究

月刊PCエンジン3月号とじこみスペシャル



伝説のアイラの玉を求めて…

本誌が発売されてから約1か月もすると、ついに『ダンジョンエクスプローラー』を手にすることができるわけだ。いやー、長い間待ってたファンのみんな、お待ちどおさま。というわけで、今回は10数個におよぶシナリオの前半を紹介してしまうのだ。

ここで、ちょっと基本的なゲーム構成をチェックしておこう。ゲームスタート時に選べるプレーヤーは、ぜんぶで8人。この中から好きな職業のプレーヤーを5人まで選べるってわけ。クリアするのにかかせないアイテムは全部で11種類あるぞ！

PLAYER プレイする前に、どの職業がいいかよーく考えて選ぼう。それぞれ武器も違うぞ！

※AG…スピード　AT…攻撃力　ST…体力　IN…知力

職業	AG	AT	ST	IN	解説
ファイター	8	10	9	7	〈戦士〉武器／剣。白魔法／防御力アップ。黒魔法／剣の威力アップ。
シーフ	10	6	8	6	〈盗賊〉武器／短剣。白魔法／解毒作用がある。黒魔法／声で敵を消す。
ウォーロック	7	7	8	8	〈呪術師〉武器／炎。白魔法／敵の動きを止める。黒魔法／画面の敵を消す。
ウィッチ	7	7	6	7	〈魔女〉武器／星。白魔法／解毒作用。黒魔法／画面上の敵を消す。
バード	8	5	6	8	〈詩人〉武器／矢。白魔法／プレイ中の城にもどれる。黒魔法／BGMを変更できる。
ビショップ	6	6	7	9	〈司教〉武器／光。白魔法／体力を少し回復できる。黒魔法／画面上の敵を消す。
エルフ	9	8	5	6	〈妖精〉武器／矢。白魔法／体力を少し回復できる。黒魔法／画面上の敵を声で消す。
ドワーフ	6	8	10	5	〈小人〉武器／斧。白魔法／敵の動きを止める。黒魔法／画面上の敵を声で消す。

途中から参加する2人のプレーヤー

最初は牢に閉じこめられている王女や、バードの体力50以上で転職できるハーミットは、ゲームの途中から参加可能だ。

プリンセス

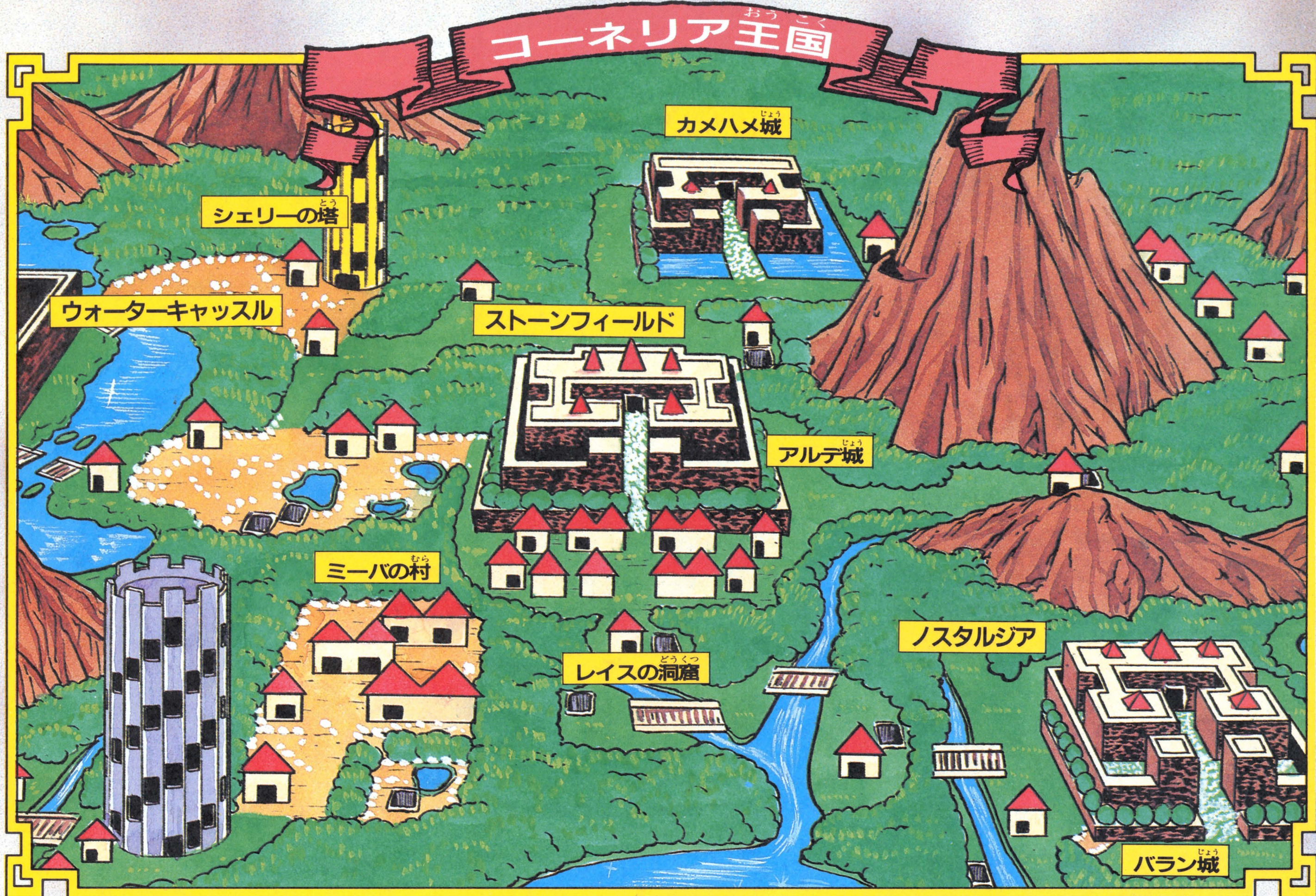
〈王女〉武器／サーベル。白魔法／最大までHP回復。黒魔法／武器の威力アップ。※ミーバの村の地下牢にいる。

ハーミット

〈仙人〉武器／光の輪。白魔法／画面上の弱い敵を倒す。黒魔法／画面上の敵を全滅。※ハーミットの館で転職。

ITEM 冒険するために必要な全11種類のアイテムだ！効力をしっかり覚えてパワーアップしよう！

アイテム	効果
ホワイトポーション	白魔法（防御型）のストックになる。
活力の飲み物	ヒットポイントが最大まで回復する。
力の斧	武器の威力が上がって攻撃力アップ。
透明の指輪	一定時間、敵が混乱して動き回る。
反射の鏡	弾が壁で反射して、威力を増す。
生命の種	うれしい1UPアイテム。必ず取ろう。
ブラックポーション	黒魔法（攻撃型）のストックになる。
俊敏性の靴	スピードアップ。移動速度が速くなる。
知の冠	知力が上がって魔力がアップする。
聖なる水	一定時間、敵が散って逃げていく。
治癒の指輪	ヒットポイントが少しだけ回復する。



アルデ城を中心に見たコーネリア王国は、上の図のような構成になっている。スタート地点であるアルデ城では、町の人たちから魔物たちの情報や、宝物についての話を聞くことができる。

戦いのメインステージは、やはり地下深くに広がるダンジョン。そして、高くそびえる塔だ。各エリアに続くルートはかなり複雑になっている。ある程度レベルアップしてからでないといけない場所もあるぞ。伝説のアイラの玉を探し出すまで、果てしない冒険の旅が始まるのだ！

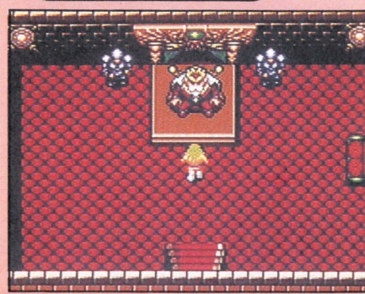
アルデ城からスタートだ!!

ゲームがスタートしたら、酒場で、参加する人数と職業を決定しなければならない。それからアルデ城で戦士たちを待つ王様のもとへ向かうのだ。それからシナリオ１となる、レイスの洞窟へ出発だ！



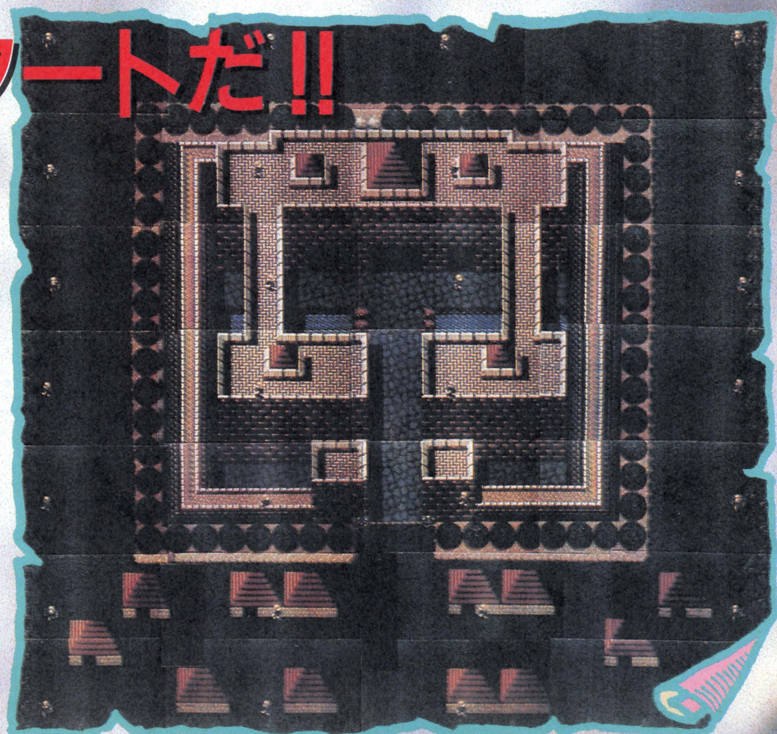
2人以上の時は組合わせをよく考えて選ぼう。

王様の部屋



王様からは、冒険のヒントがもらえる。そのほか各ダンジョンのボスを倒してから王様に会うと、ポーションがもらえるということも忘れないでほしい。

ひとつのシナリオをクリアしたら、必ず王様に会いにこよう。



シナリオ1 レイスの洞窟

地下の奥へと続く不気味な洞窟に入っていこう！

ここはそれほど迷路も複雑ではないので、敵にかこまれる前にさっさと先へ進もう。プレイ方法をトレーニングするつもりでね。

ここが洞窟の入口だ!!



アルデ城から南へ歩いていくと、レイスの洞窟の入口がある。ポツンと家があるが、ここではレイスの洞窟から続くミーバの村についての情報も聞くことができる。階段をおりて、不気味な敵が待つ洞窟へ入っていくのだ。

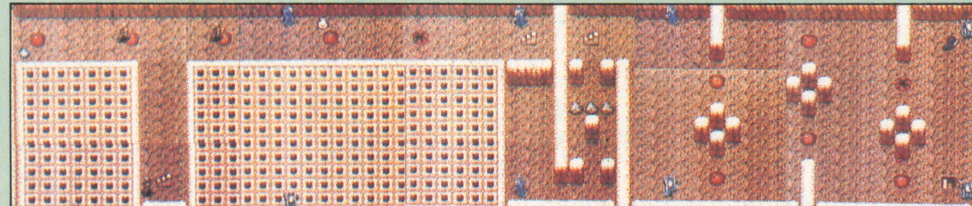
地下1F

何と地下1Fに入ったとたん、話しかけてくるやつがいる。王様の部下、チャンダーだ。ブラックスタールが怖くて奥へ行けないという。



地下2F

左側のエリアには、ボスのブラックスタールを倒してからでないと行けない。ジェネレーターからいやになるくらい敵が出現。とりあえず右下の階段から地下3Fへ向かおう。





ジェネレーターからは、敵がウヨウヨ。

左側にも右側にもスピードアップの靴がある。まん中にある岩は、上から押しても下に行くことはできないよ。

地下3F

この階にある岩は、すべて破壊することができる。左側の部屋は、ボスを倒してからでないと入れない。多少ムリをしてでも右上にある斧を取りにいきたいね。

岩を破壊すると、敵がすぐに襲ってくるから注意しよう。

地下4F

地下3Fからここにおりてくると、右上の部屋に出る。右下にある岩を壊して、ボスのいる部屋に行こう。左上の岩は壊せない岩だ。うまく動かして通りぬけよう。

岩の動かし方をまちがえると進めないよ。パズルみたいだね。

ミーバの村へ

ボスを倒して、地下4F、3Fと上がって地下1Fに行くと、さっきまでいたチャンダーがいなくなっている。とりあえずここの岩を動かして左上の階段をおりると、地下2階の左の部屋へ。ここからミーバの村へ向かう。

地下2階から上に上がるとここへ。アイテムを取ろう。

地上にたどりつくと、そこはミーバの村だった。

BOSS ブラックスタール

ついにボスの部屋まできた。ブラックスタールは、ななめに移動しながら攻撃してくる。ボスを倒すと、各能力がアップするクリスタルが出るぞ。

色によって能力がちがうんだ。

クリスタルをとると階段が…。

レイスの洞窟をしきっているというボスのブラックスタール。倒さなければ道は開けない。

シナリオ2 ミーバの村

この村の地下迷宮から本当の戦いが始まるのだ！

レイスの洞窟はそれほど強い敵もいなかったが、ミーバの村の地下では、炎をはく石像などもいてかなりつらくなるぞ。

ミーバの村の地下へ入ろう



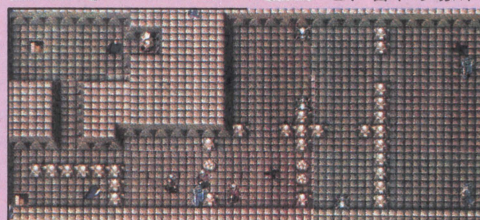
▶ミーバの村には家が7つある。忘れずに話を聞いておこう。

村の人に話を聞くと、あのチャンダーもここにきたという。この村の下にルビデの像があるが、初めのうちは岩でふさがれているので通れない。



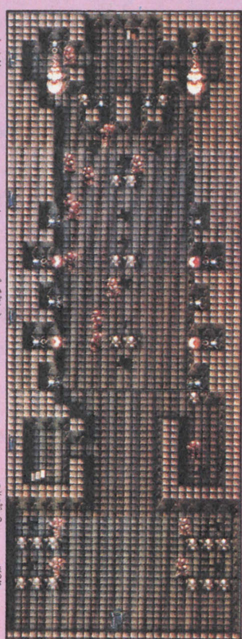
地下1F

ミーバの村の階段から地下へおりると、右下の場所へ出る。左側には階段が2つ。どちらからおりればいいのかな？　左上にはヒントを教えてくれるおじさんがいるぞ！

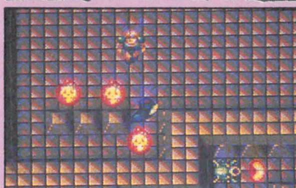


地下2F

下のほうから、上にある階段をめざすのだが、両側から炎をはく石像の攻撃。階段の近くでも石像が道を塞ぐ。正面から攻撃すると、もろに炎に当ってしまう。手前からナナメ撃ちで石像を壊して進もう。

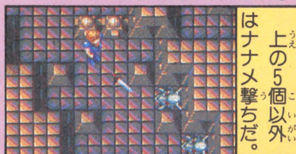


地下4F①

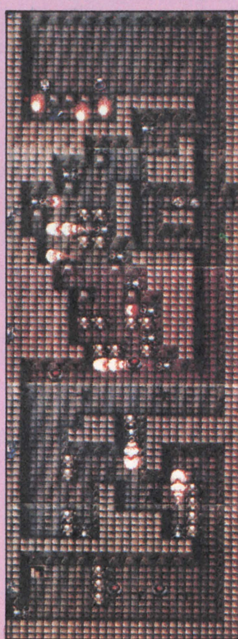


アイテムと炎が交互に入って回転している。回転ずしみたい。

右側の方が敵が少ないから右から行こう…と思いたいけど、重力が働いててよほどのスピードがないと通りぬけられない。



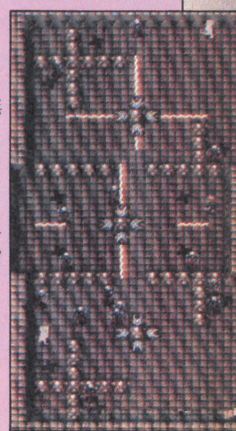
上の5個以外はナナメ撃ちだ。



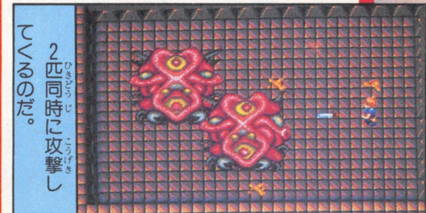
地下4F②

ボスを倒すと、この部屋へ出る。4方向に炎をはき出す石像を破壊して先へ進もう。





BOSS アメイラ



2匹同時に攻撃してくるのだ。



ここのボスは、同じ形をしたモンスターが2匹。別々にゆっくりと動いて攻撃してくる。

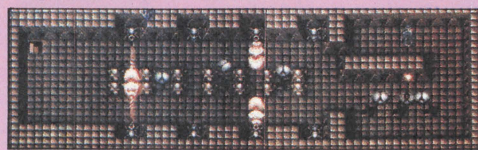
追いつめられないように逃げて、1匹ずつ確実に倒していこう。画面のはしで撃って弾をよけたいね。

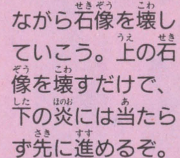


移動しながら、2匹とも弾を撃ってくる。不気味なモンスターだ！

地下3F

横に長いこの場所では、やっかいな敵レアメタルが出現。左にある階段へ向かうわけだが、右のように弾を撃ちながら石像を壊していこう。上の石像を壊すだけで、下の炎には当たらず先に進めるぞ。





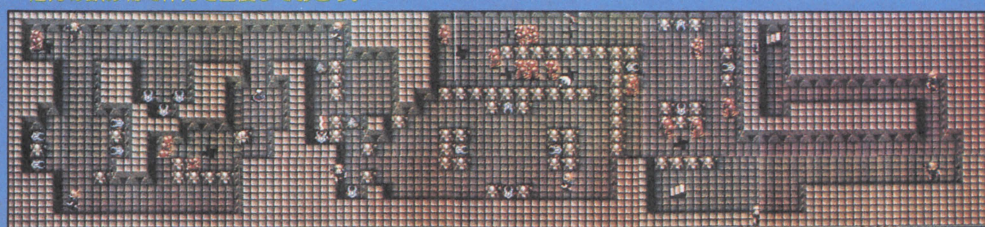


壁について撃てば、連続して石像を破壊することができる。

バラン城への洞窟

▼活力の飲み物で体力を回復しておこう。

ボスを倒して地下4F②からここへ出る。右下にある階段を使えばミーバの村へ出ることもできる。右上の階段は、バラン城へと続いているのだ。



シナリオ3
バラン城
閉ざされた城の門にはどんな秘密が隠されているのか

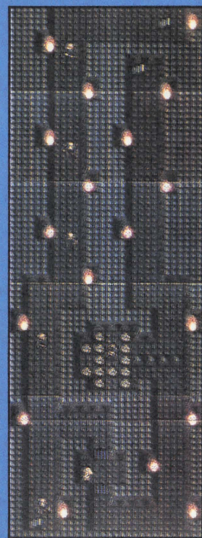
草原の地下には、バラン城に続く洞窟がある。ここには、この城の王女アイフィルが牢に入れられている。何とか助け出さねば…。

草原からバラン城へ


ミーバの村は地下でこの村に通じてる。

この村の地下からバラン城へと向かっていく。家では、魔物がもっている何かについての情報が聞けるんだ。さっそく洞窟へ入ってみよう。

草原の洞窟

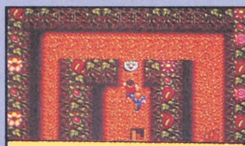

壁の両側には炎がいくつもある。左側の道を下へ行くと、バラン城の王女アイフィルがいる。ボスを倒したらダミアンのいる右側からノスタルジアへ。

洞窟からまた草原へ……

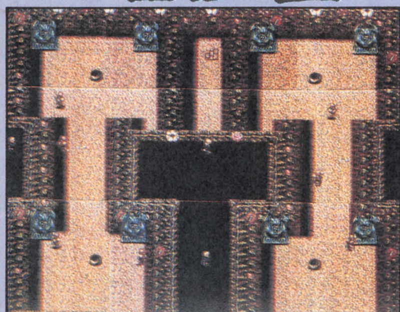

洞窟をぬけると、この草原に出る。ここからバラン城へ向かう。バラン城のまわりはジェネレーターがとりかこむ。

バラン城3F

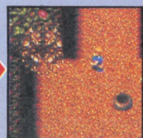
ここにくるためには、2階にある邪神像を8つともすべて破壊しなければならない。知の冠を取ろう。


最初は扉がしまっていて通れないんだけど…。

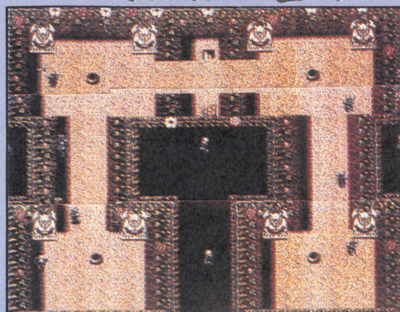
バラン城1F



邪神像が8つあり、各部屋の中央には、ピクシーが出現するジェネレーターがある。邪神像をすべて破壊すると、中央の閉じている門が開くのだ。



邪神像をすべて破壊しよう。

バラン城2F



1Fとまったく同じように邪神像がある。この邪神像を壊すためには、上下の通路からナナメ撃ちを使うといいぞ。こうすればジェネレーターから出る、やっかいなピクシーに攻撃されずにすむわけだ。

壁にはねかえって攻撃してくるピクシーに注意。


BOSS ローズマリー

バラン城のボスは、巨大なバラの花。3つの花をすべて撃破しないといけない。左右のジェネレーターから出現するピクシーには注意したいね。でも、ローズマリーは動かないから、それほど手こずらないはずだ。


花を開いたり閉じたりしながら、弾をはじき出してくる。


動きまわらないだけ助かるけど、花が3つもあるから、1つずつ撃破していかないとね。

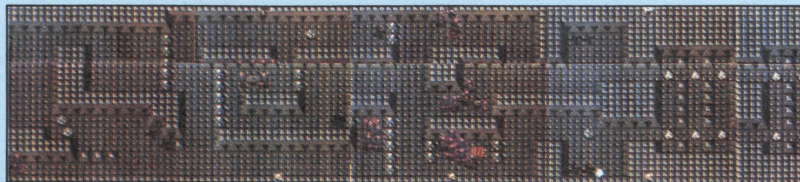
シナリオ4 ノスタルジア

ローリングストーンが続出、ルートはかなり複雑だぞ！

転がって攻撃してくるローリングストーンが、あちこちで出現する。岩が出るジェネレーターは早めに破壊して進みたい。

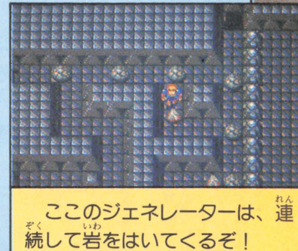
地下2F①

草原の洞くつから、このノスタルジアへ出る。右はしに動かせる岩がいくつかあるが、この岩をどう動かすかで、ルートが変わってくるぞ。



地下4F②

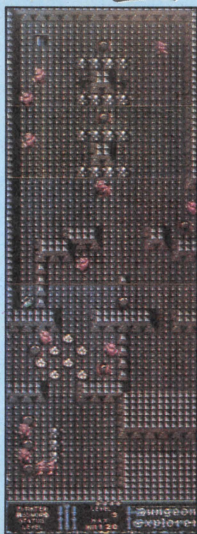
右下を通りぬけるとボスの部屋へ行ける。ボスを倒した後、左下から上のエリアに行ける。なぜか、ここにチャンダーがいて話しかけてくるのだ。



ここのジェネレーターは、連続して岩をはいてくるぞ！

地下3F①

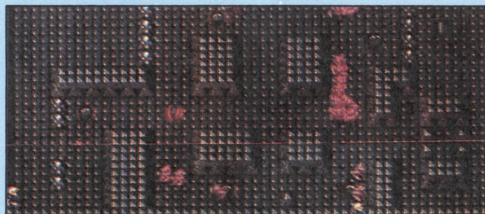
地下2F①からここにくる入口は2つ。上から出たほうがラクに進める。左にある生命の種は必ずとっておこう。



◀復活する回数が1回増える生命の種。

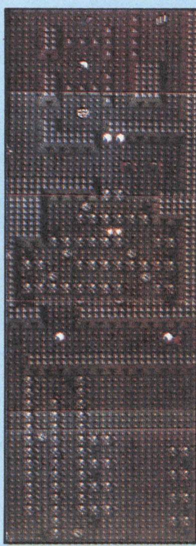
地下4F①

ローリングストーンとゴブリンに注意して右はしの階段まで行こう。ナナメ撃ちを使ってジェネレーターを破壊して進むといいね。下のルートから進み、ムダな時間をかけずにクリアしよう。



地下5F①

重力があるけどアイテムは必ずとっておきたいね。



とにかく、これでもかというくらいたくさんローリングストーンが出る。ナナメ撃ちで左右のジェネレーターを破壊して、右上の階段へ進んでいこう。

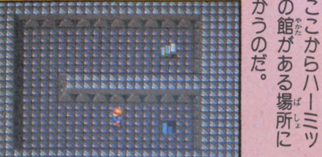
地下3F②

地下4F②から、この部屋にくることができる。

地下2F②

ここはどの階にも敵がいないから、安心して進めるね。

地下1F



ここからハーミットの館がある場所に向かうのだ。

ハーミットの館からアルデ城へ

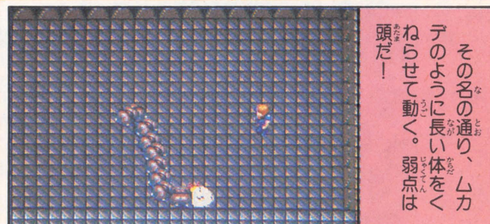


右へ行くと、館があるんだ。

左はしに進むと、アルデ城にもどることができる。右には、バードがハーミットに転職できる館がある。



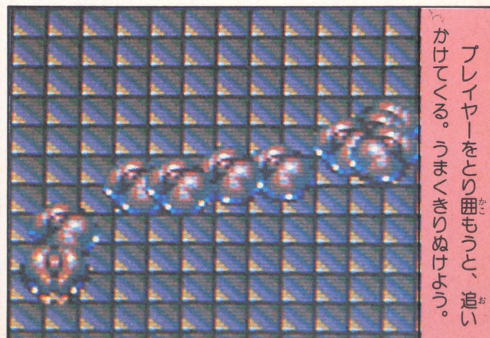
BOSS ムカデロン



その名の通り、ムカデのように長い体をくねらせて動く。弱点は頭だ！

ムカデロンの体に囲まれると、連続してダメージを受けてしまう。逃げ道をちゃんと作って移動しないとね。プレイヤーに向かって弾をはいてくるけど、頭に連続して弾を撃ち続ければ倒すことができる。

危険だと思ったら、画面はしに逃げよう。これも作戦のうちだ。



プレイヤーをとり囲もうと、追いかけてくる。うまくきりぬけよう。

シナリオ5

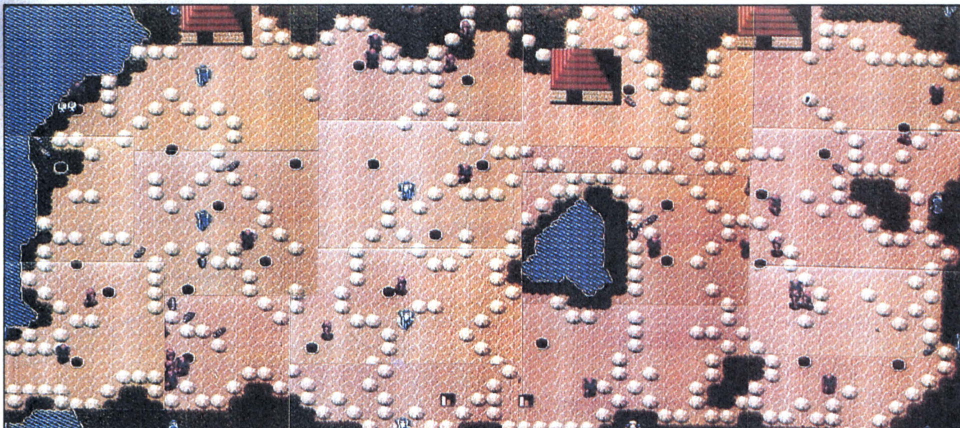
ウォーターキャッスル

ジェネレーターだらけの村を通って異常な重力の城へ

ウォーターキャッスルまで行くには、迷路のような村を通りぬけなければならない。城の中では異常な重力があるから注意だ。

この村からウォーターキャッスルへ

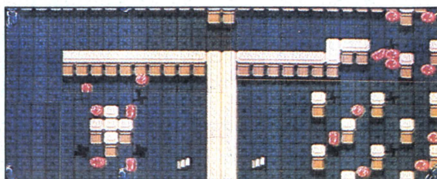
アルテ城の西にある通り道から、この村に入ることができる。3つある家のうち、まん中の家ではシェリーの塔へ行く道を教えてくれる。ゲームをスタートしてからすぐにこの村へ入ることもできるけど、レベルを上げてからでないと、とてもここの敵にはたち向かえない。中央の池の下には通り道がある。うろうろしていると敵がたくさん出現してしまうから注意。





敵を倒してアイテムをかせいでおこう。

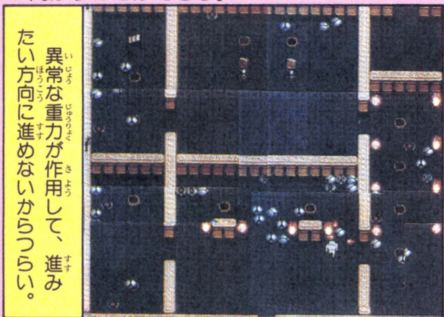
この村では、どこにもジェネレーターがあって、カンタンに通らせてはくれない。ムダなルートを通らないよう気をつけて、左下の通り道からウォーターキャッスルへ向かおう。



池の南にあるこの地下は、必ず通らなければならない。スピードアップのアイテムをとって、右側から左にある階段をめざそう。この階段を上がると、村の左側に行けるのだ。

ウォーターキャッスル1F

右側を通って、左上にある階段を昇ろう。ボスを倒したあと、右上の通路からシェリーの塔へ向かうことができる。

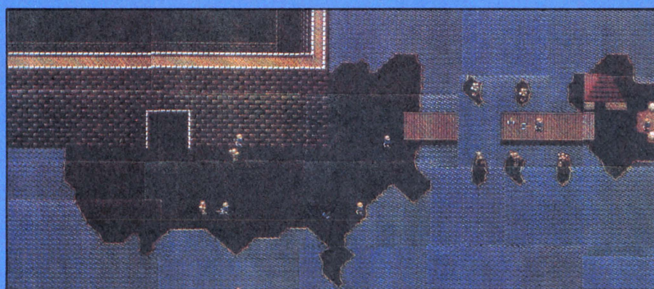


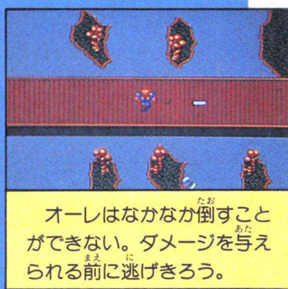
異常な重力が作用して、進みたい方向に進めないからつらい。

ウォーターキャッスル

村をぬけると、橋のある場所へ出る。初めのうちは壊れていて通れないんだ。でも、シナリオ4のボスを倒すと、橋がかかってウォーターキャッスルに行けるようになる。

橋の両側にいるのは、手強いオーレだ。いっきに走りぬけたほうがいいぞ。

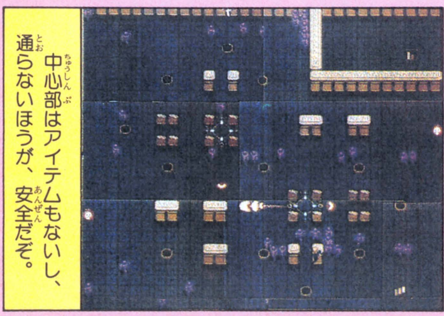




オーレはなかなか倒すことができない。ダメージを与えられる前に逃げきろう。

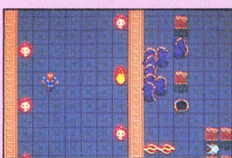
ウォーターキャッスル2F

ここもまた異常な重力がある部屋だ。左上から入ったら、すぐに壁づたいに歩いて右下の階段へ進んでいこう。



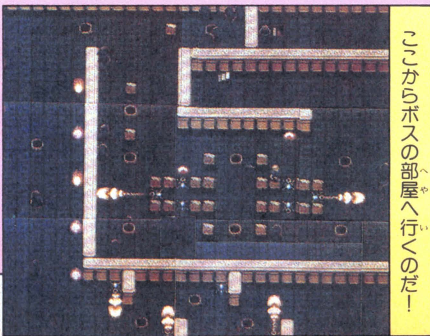
中心部はアイテムもないし、通らないほうが、安全だぞ。

ウォーターキャッスル3F



炎をはく石像や壁の炎にひきこまれないように。

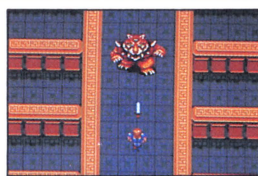
右下から入ると、左側には異常重力地帯がある。ジェネレーターを破壊しながら進もう。左側の左右にある炎にも注意したいね。



ここからボスの部屋へ行くのだ!

BOSS キラータイガー

部屋というよりは、まっすぐの一本道。上下がつながっているようだ。ボスの走るスピードは速くなったり遅くなったりする。遅いときをねらって攻撃しよう。



スピードが遅いとつかまってしまうぞ!



ドス、ドスと走って追いかけてくるキラータイガー。

シナリオ6 シェリーの塔

8階建ての塔の最上階にはボスのシェリーが構える

この塔に続く村では、手強い敵の歌姫がたくさん出現する。塔の1Fには敵がいないが、上に昇るにしたがって強い敵が出現。

シェリーの塔がある村

ウォーターキャッスルから北へ向かうと、この村へ出る。毒を持つ歌姫がしつこく追いかけてくるので注意しよう。ここはそれほどルートが複雑でもないので、右へ進んでいこう。

塔の中はどの階もせまいが、油断はできないぞ！



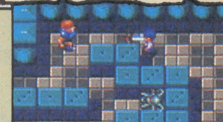


この橋を渡ると、シェリーの塔へ続く村があるのだ。

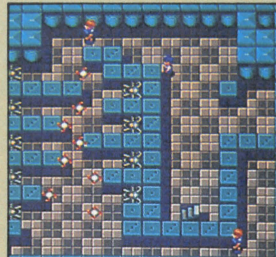
塔の6F

左側には、5Fと同じく石像が両側にある。

右上にいるダミアンは、壁にひっかかるようにおびきよせて撃つと、ラクに倒せるぞ！



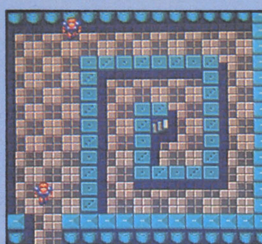
難敵ダミアン登場！



左側は、上に進むにしたがって通り道がせまくなる。

塔の1F

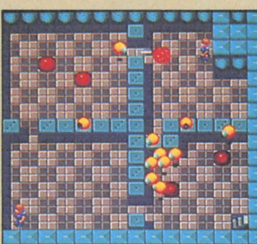
シェリーの塔のフロアは、1画面半ぐらいしかない。この1Fでは、敵がまったく出現しないので、安心して進めるね。どの階も通り道は1本道なので迷わずにすむ。



グルッとまわって、中心部の階段から2Fへ。

塔の4F

この階は、ほぼ2Fと同じマップ構成だ。ここにいる敵のペイルは、体当たり攻撃をすると同時に、毒も持っているので充分注意しよう。右下にある階段から5Fへ向かおう。



ジェネレーターの数も多い。早めに撃破しておこう。

塔の7F

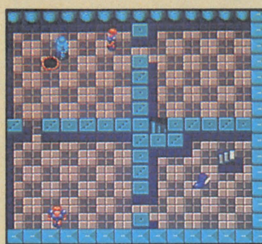
右下から入って、左下にある階段をめざすのだ。ジェネレーターがたくさんあるので、そのままにしておくと、異常なほどたくさんのグズにかこまれてしまう。早めに撃破しておこう。



ここから、いよいよボスのいる部屋へ行けるわけだ。

塔の2F

ここはそれほど難しくないが、ゴーレムが体当たり攻撃をしてくるので注意したい。右下のところにスピードアップのアイテムがある。必要ならば取って3Fへ進もう。



少しでもダメージを受けないようにしたいね。

塔の5F

左側には、両側に手裏剣をはく石像が待ち構えている。確実に石像を破壊しながら上へ向かおう。ここの途中にはジェネレーターもいるので、気をぬけないぞ！

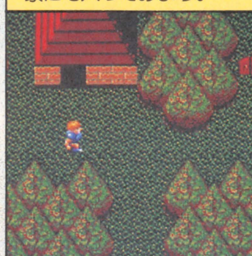


手裏剣を弾で消すこともできるんだけどね。

ストーンフィールドへ

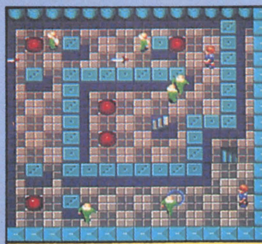
ボスのシェリーを倒し、シェリーの塔から出ると、閉まっていた通路の扉が開いて、ストーンフィールドへ行けるようになる。右側の通路を上へ進んで行くと、ストーンフィールドの村へ出るのだ。

閉じていた右側の扉が開くと、シナリオ7へ。この家にも入ってみよう。



塔の3F

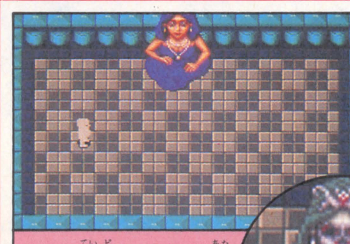
ここは通り道がかなりせまい。ジェネレーターからは次々とグズが出現。ジェネレーターを破壊しながら、中心にある階段をめざして上の階へ進んでいこう。



グズはほんとにやっかいなおじいさんだ。

BOSS シェリー

ボスがこんな女性だったとは…。シェリーの動きはそれほど速くないぞ。ブーメランのような武器を投げつけながら主人公に向かってくる。弾を撃ってブーメランをかわし、シェリーを攻撃しよう。



▶ある程度ダメージを与えると、色が変わる。



弾を撃ってダメージを与えれば、動きが遅くなってくるぞ！

シナリオ7 ストーンフィールド

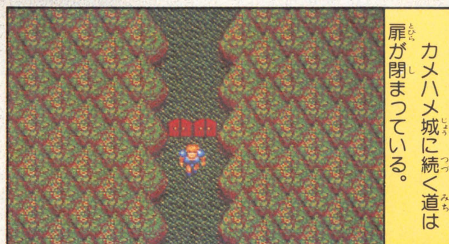
難敵ホビットが動きまわる村をぬけて地下へ向かえ！

細長く横に続くストーンフィールドの村では、驚ろくほど防御力の強いホビットが出現。ここの地下は異常重力が働くエリアだ！

ストーンフィールドの村

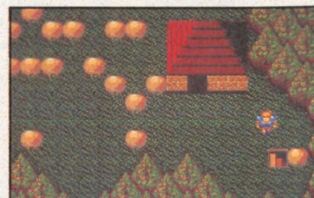


シェリーの塔の中からこの村に入ってくると、すぐにスカルアントなどが襲いかかってくる。スピードも速いし、うっかりしているとダメージを与えられていまう。おまけに、ホビットは防御力が強くなかなか倒せない。

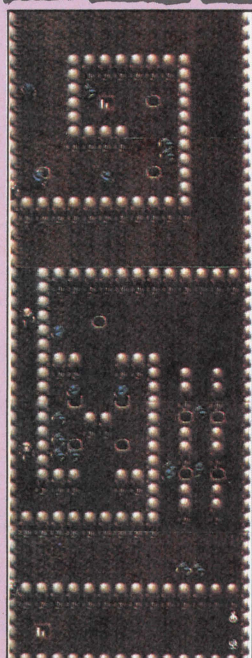


カメハメ城に続く道は扉が閉まっている。

この村は、ゴツゴツとした岩がいたるところにある石切場だ。右へ右へと進んでいって、いちばん右にある地下入口へ向かおう。道の途中にはカメハメ城に続く抜け道があるが、ボスのサイクロプスを倒さないと閉じた扉は開かず、先へ進めない。



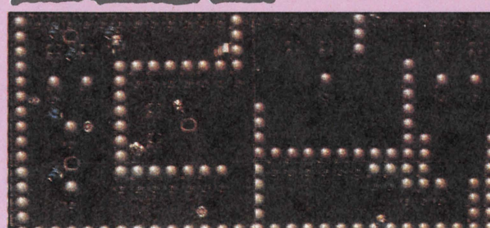
地下1F



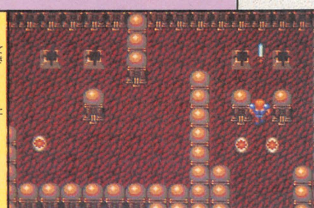
地下へおりると、右下の場所へ出る。2つあるポーションを取って、階段をおりよう。ラリーメイズを通って上がると、上のエリアに出るのだが、異常重力が働いているところにジェネレーターがある。主人公を半分ずらして弾を撃ち、ジェネレーターを破壊して上の階段をめざそう。

地下3F

ここでも壊せないジェネレーターが出る。したがって、ボール―45はとめどなく出現するというわけだ。右下のエリアから、左上にある階段をめざす。壊せるジェネレーターだけでも、確実に破壊しておきたいね。

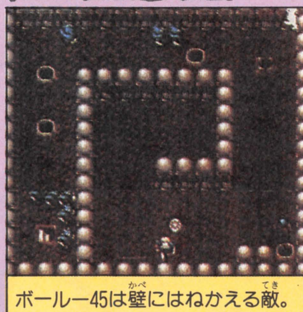


ここから地下2F②につながっている。スピードアップアイテムもあるぞ。



敵から逃げきれるだろうか…。

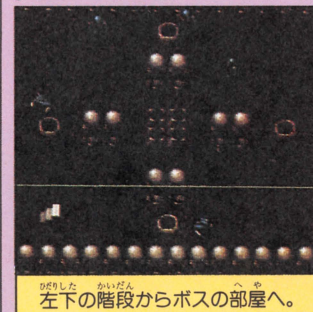
地下2F①



ボール―45は壁にはねかえる敵。

まん中の入口から入り、左の階段へ向かうわけだが、ここには壊せないジェネレーターから敵を撃破することもできる敵・ボール―45が出てくるのだ。

地下2F②



左下の階段からボスの部屋へ。

地下2F①と同じ広さだが、中央にはボール―45を出すジェネレーターがかたまっている。壊せるジェネレーターの方は、敵がたくさん出る前に破壊しよう。

地下迷宮ラリーメイズ



ヘヴィメタルの攻撃に注意して進んでいこう。

地下の1Fの左下から、この地下大迷宮ラリーメイズへ出る。ここも異常重力が働く場所がある。ここから地下1Fへ。



BOSS サイクロプス



このボスは、数回弾を当てると姿を消す。その後、点滅しながら他の場所に出現。

なるべく画面のはじに行って攻撃するようにしよう。点滅して出現する場所がわかったら、すぐに構えて弾を撃て。



消えた！と思ったら、こんどは点滅して別の場所に出現する、ボスのサイクロプス。

シナリオ 8

カメハメ城

城の内部には破壊できない敵が床下を動きまわるぞ！

このカメハメ城は、まったく同じ広さのフロアが4つ続く。障害物はこれといってないのだが、床下の敵には悩まされそう。

カメハメ城

このカメハメ城にたどりつくには、2つのルートがある。ひとつは、ストーンフィールドの村にあったカメハメ城へのぬけ道を利用する方法。もうひとつは、シェリーの塔の村を通り、城の南方から入る方法だ。

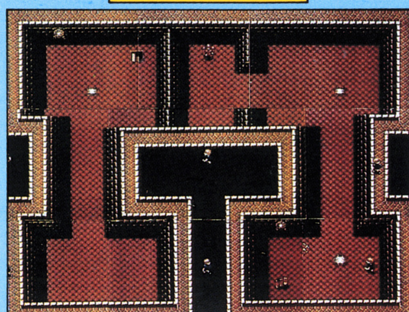
ストーンフィールドから城の東側に出る。



シェリーの塔の村からくると、ここ。

5階建てのカメハメ城の最上階には、ボスのクローカロンが待ち構えている。クローカロンを倒すと、この城の地下を通ってアルデ城へ行く道も開けるのだ。

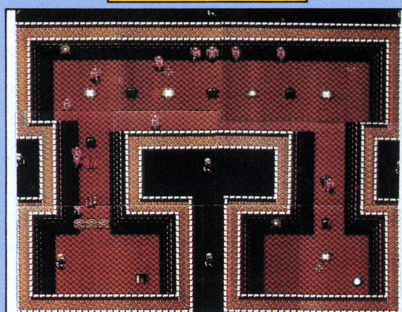
城の1F



まず、カメハメ城の1Fから入ると、驚くことがある。なんと、またここにもチャンダーが現れるのだ。地下大迷宮のラリーメイズについてヒントをくれる。

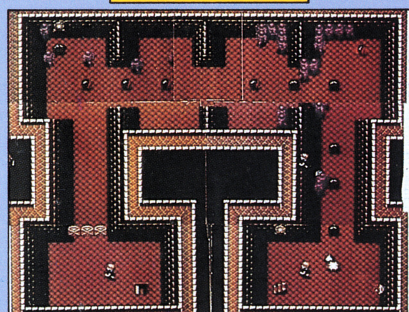
左側の部屋は、しきられていて入れない。ひとまず右下にある階段を使って2Fへ行ってみよう。

城の2F



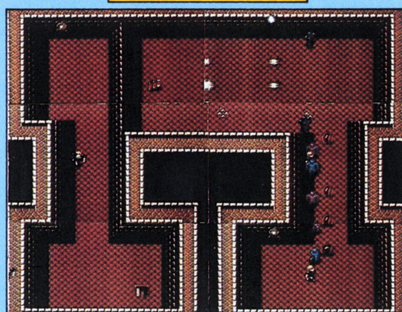
地下1Fと同じように、床下から敵が攻撃してくる。こいつは壊せないジェネレーターからはき出されているのだ。逃げまわっていると、かえって危険だぞ。壊せるジェネレーターを破壊して先を急いだほうがよさそうだ。左下の部屋は扉が閉まっていて入れない。

城の3F



床下からの敵もやっかいだが、ジェネレーターからは、ゴーレムが異常なほどたくさん出現してきて手こずる。早めにジェネレーターをかたずけて、右下にある階段を昇ろう。3Fと同じように、左下の部屋は扉が閉ざされている。ボスを倒すとこの部屋に入れるようになる。

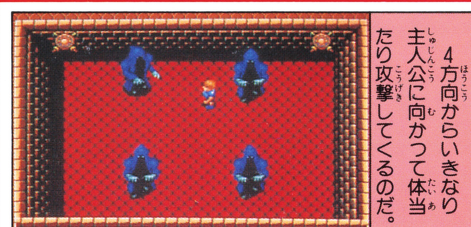
城の4F



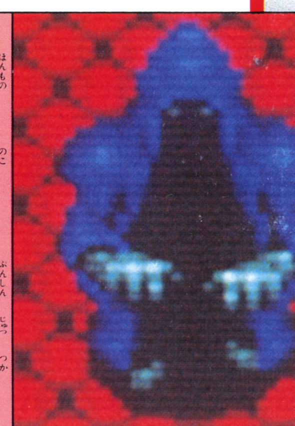
右下から出て上に向かうと、いよいよボスの部屋へ向かえる。

ボスを倒した後、左側から下へ、下へと地下1Fまで降りていくと、細長い地下道に出る。この道の途中には、ラリーメイズに続く階段があり、行き止まりの階段を昇るとアルデ城へ。

BOSS クローカロン



4方向からいきなり主人公に向かって体当たり攻撃してくるのだ。



本物だけを残すと、また分身の術を使って攻撃してくるぞ。本物をさがし出せ！

ボスのクローカロンは、4体に分身して主人公を襲ってくる。まん中にいるとはさまれるし、ほんとにいやなやつだ。この4体のうち、本物は1体だけ。いちばん防御力が強いやつが本物だ。はさまれないようにして撃とう。

再びラリーメイズへ…

シナリオ7でも通ったけど、クローカロンを倒したあとで行ける地下道から、地下大迷宮のラリーメイズへ入れるのだ。



どこまでも複雑な迷路が続く。またしても謎は深まるばかり。

来月号ではシナリオ9から〈後編〉を大特集！

ダンジョン エクスプローラー

Dungeon Explorer

徹底研究

敵キャラ図鑑

名前	HP	AT	解説
グリーンプディング	6	3	スライム族。スピードは遅い。近づいてくる。
ブルークリープ	8	4	これもスライム族。スピードはふつう。
ブラッドジェリィ	10	7	スライム族。聖なる水を持つ。体当たりしてくる。
ブラックヘイズ	12	11	スライム族中では最も強い。スピードはふつう。
レアメタル	25	5	金属質で体をおおうメタルスライム族。弾を撃つ。
ヘヴィメタル	50	16	スピードが速い。スライムの中で、体力は最強。
クリスピー	40	6	ゾンビ。スピードはかなり遅く、弱い。
ウェッティ	45	10	ゾンビ。透明の指輪を持っている。スピードは遅い。
ハーフデッド	50	20	スピードは遅いが、攻撃力は強いゾンビ。
マウンテン	20	5	ゴブリン族。スピードが速い。シナリオ1で出現。
ブッシュ	30	8	足がすばやく、主人公にまわりこむゴブリン族。
ダンジョン	50	10	スピードはけっこう速く、防御力があるゴブリン族。
バイオレット	12	4	宙に浮いて、あちこち動くウィルオーウィスプ。
ペイル	20	7	かたまって出現するウィルオーウィスプ。弱い。
ローズ	30	20	ウィルオーウィスプの中でも強く、動きが速い。
グノメ	40	10	防御力がけっこうあるマッドマン。スピードはふつう。
ゴーレム	45	25	活力の飲み物を出すマッドマン。攻撃力は強い。
炎	?	?	異常重力地帯で出現。動かないが触れると危険。
ボーンズ	20	12	剣を撃ってくる骨騎士。スピードはふつう。
スカルナイト	35	24	やはり骨騎士。それほど恐れずにすむ敵だ。
イグアノス	40	8	不気味な体で攻撃してくるは虫類。スピードはふつう。
コモドアス	80	20	防御力が強い。治ゆの指輪を持っている。
グリーン	32	5	見た通りのイモ虫。弾を撃ってくる。
ブラック	44	10	スピードが速いイモ虫。体当たり攻撃してくる。
ブロンズ	50	8	離れたところから弾を撃ってるナイト。
シルバー	120	30	耐久力がかなりあるナイト。スピードはふつう。
オーレ	140	40	主人公に向かってくるナイト。やっかいな敵だ。
コランダム	160	50	ナイト。主人公に近づいて、武器を撃ってくる。
ボールー45	?	?	壊せないジェネレーターから出現。壁で反射してはね返る。
グズ	65	10	魔法使い。火の玉を撃ってくる。スピードはふつう。
スカルアントブルー	30	10	主人公に向かって体当たり攻撃してくるアント。
スカルアントレッド	32	25	スピードが速く、体当たりされるとかなりつらい。
デス	?	?	画面内の巣を破壊せずにいると出現。触れると死ぬ。
ホビット	165	15	体力もかなりあり、なかなか倒せない敵。
歌姫	78	10	クルクル回転しながら主人公に近づく。毒を持つ。
リーフ	56	15	主人公から離れたところで弾を撃ってくる。
ピクシー	?	?	バラン城などで出現。空中を飛ぶように速く動く。
ローリングストーン	?	?	ころがる岩。当たるとダメージをくらう。速い。
炎をはく石像Ⓐ	?	?	火柱をはいて、通り道を塞ぐ。動くことはない。
炎をはく石像Ⓑ	?	?	炎を連続してはく。ウォーターキャッスルで出現。
手裏剣をはく石像	?	?	左右の壁などにいて、手裏剣を投げつける。
邪神像	?	?	攻撃はしてこないが、倒さないと道が開けない。
ダミアン	?	?	倒すとクリスタルが手に入るが、かなり強い。
床下の敵	?	?	床の下をクルクルと動きまわる。ふむと危険。

ニンジン倶楽部



昭和から平成へ、新しい時代を迎えて、当倶楽部はあい変わらずマヌケである。この時代の転換期に、ただヘラヘラと笑っている。全く太平楽なコーナーだ。でもそんなニンジンくんがあったかい。

♪ロムといわれて、素直に飲んだァ〜〜……というわけでオレがムラタだ！……おっと違った、最近はもっぱらモノマネにうつつをぬかす私が館長である。館長はいまだ正月ボケがさめやらない。ナハハハ……ボク、トシちゃん、バカじゃないよ（ネ、似てるでしょ？）、今月もね、みんなのコピーをね、紹介するからね、ナハハハァ〜！

●山口県／久永信吾

『何しょん、よしてくれーやー』

●愛知県／高田裕実

『いじらんで！』

ウヒョヒョ、わてやぁ（明石家さんまのマネで声を出して読んでね）。何やねん、おもろいやんけ！（ホラ、そっくりでしょ？）

●東京都／前田太尊

『不良先生（死霊戦線）』

何を言ってるんですかァ。ハイ、みなさん、聞いて下さい。先生は足が短かいですが、決して不良なんかじゃありばせん……（これは、武田鉄矢のマネね！）。

●東京都／古瀬康雄

『歩くタイツ（R-TYPEⅡ）』

ハッヒッフッヘッホ〜〜！　和田アッコだよ〜！　なにぃ!?　和田アキ子は“歩く大クツ”だって？　なんだとォ、踏みつぶすぞ〜！

●北海道／石黒正太郎

『No・Ri・だー』

範子の定期券を拾ってくれたの、あなただったんですね？　お礼に……ぶっとばすぞぉ〜！

●埼玉県／玉木秀和くんです

『ねこのマンマー（ネクロマンサー）』

●福岡県／へんなおじさん

『やじゃ、ジンマシン現象』

♪すらかば〜、青空……うぉ〜い、これは、エネルギー体質ってやつだなや。オレもシメサバを食うと、全身にタイムマシンが吹き出すぞぉい。オレ、英語は得意だがんね。そだがら、やっぱり女房はキンパツがいいねぇ。

●静岡県／浅田誠

『アイレム・ソーリー』

……な〜んつって！　カネ持ってんどぉ……ガハハハハ。



これでキミもコピーライターら!!



●神奈川県／当麻泰

『♪ワ〜ドナドナドーナードーなぁ……』

今から20年近く前に『ドナドナ』という歌があったんだけど（反戦運動が盛んな頃で、当時はプロテスト・ソングとして歌われていた）、どーしてこれを知ってるんだぁ!?　ハガキには8才って書いてあるのに……。

ホントかな〜ん!?　ハガキを見ると、オレより漢字知ってるよ〜ん！……あ、これは本誌編集部のだよ〜ん★えぐちのマネね。

●東京都／長山武志

『かゆいぞインキン、ビンビンマン』

ハハハハ、くだらないなァ〜……おっと、これは館長の地声である。あんまし、くだんないので、見せしめとして本名を掲載してやった。本人は匿名を希望してたんだけどね。館長はとってもインキン……おや違った、インケンな性格なのである。でも、ゆかい。こりゃ、武志、心して修業にはげめよ。

●大阪府／高田元昭

『たらい回す（ダライアス）』

そーいえばエビイチ師匠は、テトリスの練習のためにいつもカサの上で積木を回しておるぞ。

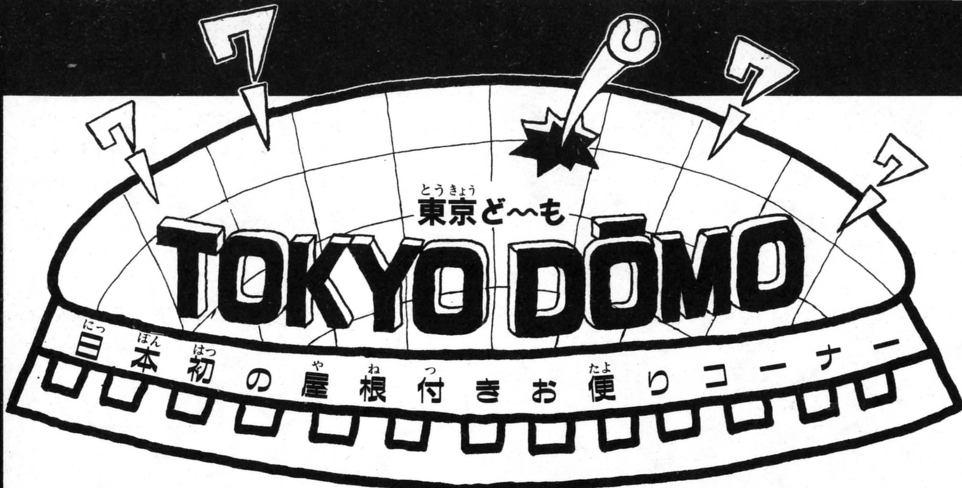
●福岡県／松隈誠治

『カンニングチョット』

モノマネは館長の得意とするところだが、コピーのマネは許されない。でも、カンニングはチョットだけならいいだろう。青春は短い。ほんのチョットだけだ。

♪エナジー短かし、恋せよ乙女ぇ〜……今宵もひとり感傷に心を濡らす館長である。

では、この続きは来月のココロだぁ——！



『ニンジン倶楽部にもいろんなコーナーがあるけど、どんな景品がもらえるのか詳しく教えて欲しい。(例えば、このコーナーに載った人には○○あげちゃう！……とか) 僕としましてはファミ通のガバスみたいなシステムを採用して欲しいと思います』(大阪府／高田元昭)

本誌でもカボス・システムとゆーのを採用しようと思ったんだけど、名前しか浮かばなかったのでやめました、エへへ。

ところで、当倶楽部でもらえる景品の中身については、ちょっと言えない。ヒミツなのだ。でもせっかくだから、ヒントだけ教えてあげる。



《ヒントその1》学校や家でとっても役に立つものですが、実はラーメン屋さんなどでも役に立ちます。

《ヒントその2》でも、サイコロの代わりにはなりません。

《ヒントその3》景品を受け取った読者から、こんなにたくさん喜びの声が寄せられています。「これを使ったおかげで、メキメキ頭がよくなりました。ありがとー！」「これを使って彼女に愛を告白……ついに思いが通じた！　やったね！」「今度の夏休みには、これを海に持って行くつもり。楽しみだぞ〜！」とか、他にも…「私はこれでタバコをやめました」「このおかげで10キロやせたわ！」「この次は他のものを送って下さい！」……おっと、中にはヘンなお便りもまじっているけど、こんなに届いてるぞ。さあ、まだもらってないひとは、ワクワクしながら、当倶楽部へ投稿してね！

『月刊PCエンジン2月号までのニンジン倶楽部に応募した人の都道府県名を調べてみました。ベスト8を発表します！　第1位は愛知県、東京都、ともに18票！　続いて第3位は大阪府で14票。以下、第4位・神奈川県(11票)、第5位・千葉県、広島県(ともに9票)、第7位は静岡県(8票)、第8位は長野県、宮城県、兵庫県(7票)……。ちなみに不参加は、富山県、和歌山県、岡山県、佐賀県、長崎県、熊本県でした』(大阪府／どんきほおてⅣ)

報告してくれて、ありがとう。特にヒイキしてるわけじゃないのに、なぜか愛知県が多いみたいだ。投稿してもなかなか採用されない読者は、愛知県に引越してみるといいかもしれない。ちなみに本誌スタッフの出身地構成は、次のようになっています。高知県・1名、愛知県・1名（あっ、やっぱり愛知出身がいた)、バリ島1名、だよ〜ん王国・1名、東京都・3名（うちひとりは「オラ、江戸っ子だっぺ」と言っておりました)、北関東・2名、不明・1名……その他、てなぐあい。あんまりあてにならないけどね。まだ当倶楽部に顔を出してない県のみんなも、がんばってくれよな！

『ついにCD-ROM²を買った！　ファイティングストリートはアーケードと比べると、グラフィック、アクションなどはるかに劣るけど、サウンドは素晴しい。かけ声や声などはインターフェイスユニットの音源から出しているというので、いまいちだ。そしてなによりアクセスが多いのが気になる。しかし、これから出る天外魔境は、かなりアクセスが少なくなるらしいから、まぁいい。これからのソフトに期待しようと思う。でも、CDロムプレーヤーが高すぎるので、せめてソフトの方を5000円以下にして下さい』(静岡県／岩本真和)

次回作の『コブラ』も音声はインターフェイスユニットを使ってるんだけど、本誌編集部で遊んでみた限りでは、声優の山田康雄さんの声だとわかるし、声もハッキリ出ていてなかなかよかった。アクセスについても、ソフトの作り方で、ある程度は回数も少なく、タイムも短縮できるようだ。そのあたりのキミの不満や希望は、メーカーの人にもよく伝えておくからね！

『僕、受験生なのです。頭良いわけでもないのに、PCエンジンばっかりしている毎日……。この頃あせってきている自分がわかるのだ……。だから元気づけて下さい。プラス"絶対、うかる！"っていって下さい。それと、この前ニンジン倶楽部に載ってもらった××××（4字伏字！編集部）を、受験の時に使おーと思ってます。それで受からなかったらどうしよお！』

(京都府／くるま弾吉)

ゲームも気分転換にはいいけど、あまりのめりこまないこと。『ネクロマンサー』をマッピングしながらプレイしたから地理に強くなったとか、『はにぃ』を遊んで日本の古代史ができるようになったとかいう話は、まだ聞かないからなァ。ところで、キミは高校受験？　それとも大学受験なのかな？　ちなみに本誌編集部には、高校受験に失敗したのが2名、大学受験にしくじったのがおよそ3名ばかりいる。でも、みんな底抜けに元気に生きているぞ。受験生はあまり気づかないけど、この世の中というもの、実はどう転んでもちゃんと元気に生きられるようになっている。だから、よけいな心配をして落ちこんだりしないこと。へいちゃらだ。

さらに当倶楽部の景品はすべりがよくて使いやすく、入試でも威力を発揮するはず。"溺れる者はいかだをもつかむ"……おっと違った、大船とまではいかないけど、いかだに乗ったような気分で、安心して受験にのぞんでほしいぞ。絶対うかる！と信じて勉強にはげんでね。編集部一同、キミの合格を祈っているぜ！



PCエンジン界の森山加代子をさがせ!! MISS PC小町 ベスト番付



▲ぼくのおねえちゃんは、じゅうじかのいありんぐがよくにあうと思います。(新潟県/ピット)

このつぎは、キミのおねえちゃん、本人からのおたよりをください。(へんしゅう部より)

帰ってきた ビューティフルほりいディ

村の長老コーダは言う。「ハリ雄の持つオノは、その昔、頭の神アデランがアンケート懸賞で当てたものじゃ…。」 そのころ、ハリ雄は高くそびえるロリピー城の城壁の下にひとり立っていた。凍るような風がハリ雄の頬をかすめると、ハリ雄は城壁を見上げてポツンとつぶやいた。「あまり高くないな…CDロムは…。」ハリ雄は金持ちであった。しかし腹がへっていた。その時である。ハリ雄は背後に何かを感じた。「シュバッ!!」五人の忍者が彼を囲んでいる。「我々は、麻雀探偵団プリン組だ！ここで何をしている！」

「私はこの山でマツタケを探しているのだ。」

「おぬし、腹がへっているようだな。ならばコレをやろう。」忍者はプリンをくれた。

「すきなだけ食べるがよい。」ハリ雄は食べた。その次の瞬間である。「きゅるる」彼はプリンを9個も食べて腹をこわしてしまった。

「くそっ！ワナにハマったか!!」

ハリ雄は、やはりまぬけであった。(つづく)

(先号にひき続き、群馬県/トム佐藤)



お国自慢戦略シミュレーション

●おーい、ここだここ、日本海の近く！やっとわかったか……。われらが福井県は、はっきり言ってさみし〜！ しかし、豆まきの時はお米でやるんだぜ、どーだ、まいったか！

(福井県/下野雅浩)

おーい、おまえだおまえ！ こりゃ雅浩！ おまえ、住所を書き忘れてるぞ。至急、連絡しなさい！



●全国のみなさん、知ってますか？三重県の人間は冬になると、赤福投げをやったり、赤福だるまを作って遊ぶんですよ。うらやましいでしょ？ (三重県/写楽)

赤福ってなんだかよくわかんないので、うらやましいかどうかもよくわかんないぞ。大福の赤いやつかなァ……。

●ここだけの話ですが、東京都の世田谷区には、なんと世界に一つしかない世田谷区役所があるのだ！ (東京都/菅野誠)

おぉーっ、このネタは早いモン勝ちだな。もう使えないぞ。でも東京って、あんまし自慢するものがないようだな……。

●おい東京！ 福山はな、自慢より肉まんの方が好きだ。 (富山県/開大輔)

肉まんといえば、こんなのもきていたぞ。

●中国の上海では、お正月におそなえモチの代わりに、肉まんを重ねるそうだ。

(神奈川県/ウニイチ)

ウソこけ！ しかも、神奈川のやつじゃないか。さては、おぬしは他国を謀略でおとしいれようとする間者だな。

スパイも徘徊して、戦はさらに混乱の度を増してきたぞ。

●韓国の『ドラゴンスピリット』は、主人公がアムルじゃなくて、ナムルだ！

(韓国/サトル)

それじゃスペインの『ドラスピ』では最後の大ボスは魔王ザビエルか!?

●静岡県にはタミヤ製のお茶のプラモがあるんだぜっ！

(静岡県/俊ちゃん)

どこが自慢なんだよ!?



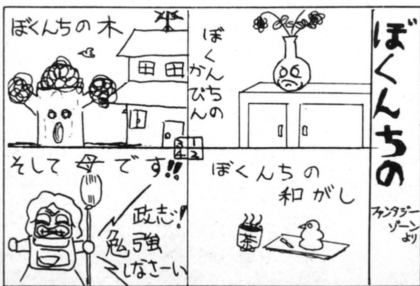
そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

『オレと友人Mが8ビットだ16ビットだと話していると、いきなりKが来て"オレはチーズビットの方がおいしいと思うなぁ"と言って、去っていた』(大阪府/高田元昭)

オレの友人なんかRAMを羊の肉だとカン違いして、ラム・ステーキにして食ってしまったぜ！ でもそれ以後、なぜかもの覚えがよくなったよーだ。

『このまえ"定吉七番"をやったら、スシ屋の爆発でテレビがふっとんでしまった。うう、悲しー』(埼玉県/村上恵)

オレの定吉なんて、あずま2号に乗って居眠りをしてしまい、小淵沢で降りるはずが乗りすごしてしまったぜ！



『ぼくの友人はCD−ROM²を見て、"えっ、いつCD-ROM1が出たの？"と言っていた』

(鹿児島県/小田光夫)

オレなんかKON²の前にデビューしたKON1も知ってるぜっ！

『ボクは東京ど〜ものコーナーが"日本初の屋根付きお便りコーナー"と書いてあったので雨の降る中、外で読んでいたらずぶぬれになってしまった』(千葉県/たこいち)

オレだって、ずぶぬれになりながら原稿を書いたんだからな！

『この前、友人が"シミュレーション・ゲームを買ったぞ"と言うので、友人の家に行ってみたら、将棋とオセロがあった……。おい"はじけるK"いいアイディア教えてくれ！ 教えてくれないと、ナガスにいやがらせするぞぉ〜〜〜』

(愛知県/大仏マン)

『ぼくがこの間"No・Ri・Ko"で遊んでいる時、"小川範子はいつみてもカワイイな"と言うと、ゲームの中の範子ちゃんが"ありがとう"と言ってぼくにキスしてくれた』

(愛知県/ちくのう)

寿エビイチ・コーナー



平成元年のテーマは、みなさん体だけは大事にしてくださいね、だ！

エビイチ先生の頭上を、時代が急ぎ足で駈けぬけた。その時先生のススキのような髪が、ユラユラと揺れた。思案深げなふりをしているが、先生にあるのは思いつきとその場しのぎだけ。おトンマな先生は、今月もわが道を征く〜！

■SonSonIIの沙悟浄

▼おさらシリーズの第2弾。ポイントは、おさらの食べカスをきれいにすること。頭だけなら、フランシスコ・ザビエルにもなる。先生の芸には聖者の気品が漂ってもいる……。

今日はカルビカッパ・(クッパ)を食べよーっと！

■フォースをつけたR-9



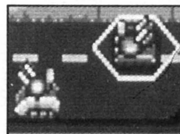
◀いかにもその場にあった小道具で、無理やりこじつけたような芸だ。だが先生のその突発的なひらめきとスーダララッタな構想には、いつもながら感嘆を禁じえない。

茨城県
桜井エラ夫

■シーカー

宮城県／伊藤寛

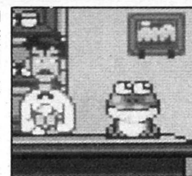
▶ネクタリスに出てくるユニット。先生はこれを、両手でラーメンをパクついている時に思いついた。先生のいやしい人柄を忍ばせる、ほほえましいエピソードである。

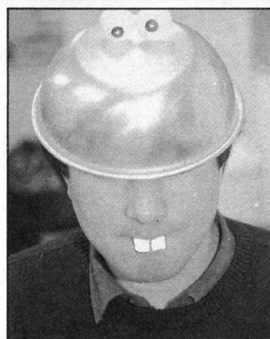




■サイフどんのガマ

神奈川県／ハナベロ





▶先生はついに、金属のボールから愛らしい生き物を誕生させた。世界に誇る、芸のバイオ・テクノロジストと呼んでもらってもいい。

めんぼくない！

『2月号のP.53、MSXの紹介のところにあるグラディウスの写真が、上下逆になっているのだ。きっとモンスター（骨）のやつに合わせてしまったのだろう。もしよかったら、ナガスさんのサインをくださーい！』

（埼玉県／畠山学）

ハイ、キミは当たりです。おわびとして、ここにナガスさんのサインを載せるから、切り取って魔除けにでも使ってね。

ながふへつや　だじょ〜！

『2月号P.50の左下の"ファイティングストリートの場合"のところで、"右の図のようなファイル……"とあるけど、左だろ〜！

次は別冊"ザ・ナムコ・ワールド"。P.25の"ギャラガ"の右にずぅーっといくと矢印があるけど、なんなのかな？　それと同じく別冊のP.31で、どしょっぱなから"左の表は……"となっている。でも、右の表だろ〜！　お〜！』

（愛知県／智之助）

智之助ぇ〜、すまなんだぁ〜〜っ！

『おいおい、P.109の激烈技で"テマヒマかけて1UPしよう！"は、PCエンジンSPECIAL第3号のP.44に載っているのではないかー！　これからは、こうゆうことのないようにしろー！』（京都府／谷口政功）



誠に遺憾に存じますが……え〜、なにしろ秘書のやったことですので、え〜、かんべんしてね。

今、明らかになる惨劇・ういろう事件！

あれは本誌が月刊化される前のPCエンジンSPECIAL第1号か2号の頃だった。このニンジン倶楽部に地元・愛知県のハガキが多数掲載されたのを喜んだ読者が、編集部に名古屋名産"ういろう"を送ってくれた。ところが、本件の重要容疑者N（自称18歳）がういろうをひとり占めしたばかりか──ナガス「みんなだって食ったじゃねぇかよー！」──えい、うるさい！　食べ物に目がくらみ、送り主の住所・氏名を紛失してしまったのだ。ここに非礼をおわびすると共に、まだこりずに本誌を愛読していたら、ぜひご一報くださいね！

ゴリラ愛称発表（P76にあるよ）のため今月だけ他のコーナーはお休みとなりました。



イラスト版 PC小町 ベスト番付

▲大阪府／尾上卓司

もっと CD-ROMのこと のせてほしいよお〜

胸がキュンとして息苦しいような……。そんな時はひとり窓辺に寄り窓を開いて、換気には気をつけよう！

▼千葉県／にお・れにこん

▼群馬県／トム佐藤



▼大阪府／こむろのよめ

◀静岡県／鈴木庄次郎

どらごんすぴりっと
NAMCOT
12/16日堂々デビュー

◀京都府／くるま弾吉



ただいま募集中

朝まで激論かい!?

4月号のテーマは

『PCエンジンVSメガドライブ』

5月号のテーマは

『PCエンジンすけべソフトは賛成!?反対!?』

に決定〜〜っ!!

PCエンジンですけべソフトを出してほしいという期待が、無視できないほどに多いみたいだ。そこで、すけべソフトに賛成か反対か、また賛成なら、どんなソフトを出してほしいのか、キミたちの声を募りたい。キミたちの意見の方向によっては、ひょっとすると、ひょっとするかもしれないぞ！

待ってるぜっ！

ナゾの景品をあげちゃうぞ！

あて先はコチラ！

〒101-01 東京都千代田区一ッ橋
2の3の1 小学館
月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部③○○コーナー

1月号ビッグプレゼント当選者発表！

①PCソフト、パワーリーグ(5名)
北海道 深沢亮
山形県 滝口隆史
大阪府 森満渡
香川県 永見和宏
愛媛県 成松道悦

②PCソフト、ビクトリーラン(5名)
山形県 竹田賢次
東京都 小山勝博
〃 小澤俊正
福井県 久郷洋樹
香川県 横手智

③PCソフト、R-TYPE I(5名)
茨城県 住谷竜平
奈良県 出合寛行
和歌山県 蓬台恒司
長崎県 末続貴光
鹿児島県 福岡祐作

④PCソフト、R-TYPE II(5名)
北海道 安川一利
長野県 佐藤満徳
愛知県 倉和明
京都府 横田俊明
大阪府 谷川知也

⑤PCソフト、定吉七番(5名)
東京都 渡邊秦博
神奈川県 岐津勉
愛知県 木戸間隆二
滋賀県 大谷顕司
岡山県 鈴木秀樹

⑥PCソフト、ワタル(5名)
福島県 菅野諭
宮城県 櫻下史宜
山梨県 川住祐介
岐阜県 道中哲男
岡山県 小川勇人

⑦PCソフト、上海(5名)
富山県 藤田佳子
徳福県 富士郁夫
高知県 野村佳史
山口県 青柳猛
沖縄県 屋良紀樹

⑧PCソフト、ネクロマンサー(5名)
栃本県 加藤太
群馬県 堀内宣隆
富山県 斉藤大輔
岡山県 西博典
広島県 赤川裕一

⑨PCソフト、カト・ケン(5名)
北海道 仲西康裕
秋田県 斉藤結子
東京都 今山孝一
新潟県 塚原一成
大阪府 福田勝

⑩PCソフト、ゲートボール(5名)
千葉県 菅谷智策
石川県 島田隆之
鳥取県 福山猛史
福岡県 渡辺武志
沖縄県 仲本克之

⑪PCソフト、ワールドコート(3名)
埼玉県 藤田忠興
神奈川県 鈴木隆
宮崎県 西久保耕心

⑫PCソフト、ワールドスタジアム(3名)
秋田県 工藤智浩
宮城県 三浦光一
鳥取県 植田俊輔

⑬PCソフト、ドラスピ(5名)
北海道 宮川文仁
千葉県 本田茂樹
大阪府 木村浩崇
広島県 柏木啓司
宮崎県 河崎広文

⑭PCソフト、ギャラガ'88(3名)
茨城県 永山勝也
群馬県 斉藤和則
長野県 原賢順

⑮PCソフト、ガイアの紋章(3名)
北海道 熊谷拓
埼玉県 花沢洋一
三重県 伊藤隆夫

⑯カードホルダー(10名)
栃木県 小森修
茨城県 山田英之
東京都 工藤克敏
〃 土屋亘弘
神奈川県 鈴木正晃
岐阜県 奥村賢二
愛知県 稲垣光彦
〃 杉浦芳昌
〃 中村和彦
大阪府 今荘和枝

⑰PCソフト、ファンタジーゾーン(3名)
新潟県 山崎高志
熊本県 前田信哉
長崎県 野崎真一

⑱NECトレーナー(1名)
静岡県 小田英樹

⑲NECカードケース(5名)
千葉県 吉村秀之
神奈川県 松原良太
新潟県 黒川澄夫
愛知県 船橋修
大阪府 増井秀成

⑳PCソフト、エイリアンクラッシュ(5名)
青森県 高坂祐樹
静岡県 小浜健司
福岡県 田中健太郎
長崎県 中島勝
沖縄県 長浜真人

㉑PCソフト、魔境伝説(5名)
山形県 菅勇一郎
三重県 堀田真希
兵庫県 島田宣代志
山口県 作重史郎
愛媛県 岩村幸政

㉒F-1カレンダー(10名)
北海道 川村睦
岩手県 佐藤巧
長野県 山崎知博
滋賀県 松井昌邦
京都府 吉野智之
和歌山県 落合徹也
大阪府 村尾良治
兵庫県 藤岡睦哲
〃 大皿暁裕
福岡県 内田誠

㉓ミニ四駆カレンダー(10名)
秋田県 柳橋重勝
茨城県 本田誠
埼玉県 内田保
〃 篠崎修
東京都 矢沢寛
神奈川県 桂田烈
愛知県 大野貴生
大阪府 山川史
〃 豊島めぐみ
福岡県 久賀豊和

㉔特製文具セット(50名)
北海道 野添誠
〃 金沢芳宏
岩手県 橋本剛
山形県 大木靖博
福島県 松崎孝治
栃木県 石田浩幸
群馬県 小林正人
〃 川岸幸宏
〃 東條正隆
茨城県 加藤正孝
埼玉県 中嶋智
〃 久保木伸二
千葉県 阿部正武
〃 高橋徹也
〃 大野純
〃 渡辺貴之
東京都 宮内功
〃 青柳治
〃 杉光義久
神奈川県 土佐浩嗣
〃 大貫高広
静岡県 望月勝之進
長野県 春日雅彦
〃 川口茂吉
新潟県 武井寛
〃 森田正人
〃 日金雅幸
富山県 横山健
福井県 納美幸
愛知県 浅井伸一
滋賀県 北村健二
〃 橋本祐二
京都府 樫木智士
〃 井上健一郎
大阪府 荒木伸一
〃 綾部哲史
〃 伊吹一文
〃 久保隆洋
〃 池田健一
兵庫県 植田正樹
〃 中西隆徳
岡山県 葛原一伸
鳥取県 島崎誠
島根県 水津拓
徳島県 伊月直己
福岡県 北原進一郎
〃 山口総
大分県 田中政志
熊本県 松本昭吾
宮崎県 萩尾一郎

㉕ジョイタップ(24名)
北海道 田中厳生
〃 三浦誠
岩手県 中村勤
山形県 高橋龍夫
福島県 和泉田諭夫
群馬県 天野茂
千葉県 奥田哲
〃 鈴木義和
東京都 長谷部桂
〃 山崎和夫
〃 足立真一
神奈川県 武藤修一
〃 平林敢生
新潟県 青木豊
長野県 九山智春
岐阜県 安東大介
愛知県 勝呂神行
京都府 野々村智
奈良県 畑間隆行
大阪府 小野山真平
兵庫県 松本和彦
広島県 奥友宏
島根県 勝部明弘
熊本県 岩下信史

㉖小沢なつきサイン色紙(10名)
青森県 新山将裕
埼玉県 古嶋光俊
〃 熊木友幸
神奈川県 小野好章
静岡県 山田武彦
愛知県 土井雅也
兵庫県 比留井淳
鳥取県 堀裕輔
福岡県 金丸富士男
長崎県 吉村圭司



募集企画 1月号

PCゴリラ

おまたせっ!! ついに、わがアイドルの愛称が「ゴリレオ・ゴリレイ」に決定！かの著名な科学者「ガリレオ」さんにもあやかり、カワイクて格調高い響きをもつネーミングなのだ!! これから毎月、ゴリレオくんが誌面を所狭しとかけ回るから、キミたちも熱い応援たのむぜっ!!」



▲審査は、3日間ほぼ徹夜でおこなわれた。1人で30枚の応募なんていうのはザラで、審査員のみなさんも首を痛めつつ、うれしい悲鳴をあげていた。みんなのコピー能力には脱帽だね！



応募総数8万通
みんなありがとう!!



愛称大発表!!

ゴリレオってよんでね

入賞者のみなさん!! おめでとう!

CD・ROM² 30名

青森県	雪田友和
〃	中野渡徹
山形県	菅原史和
栃木県	あおきかずゆき
群馬県	山口　諭
埼玉県	小泉真由美
千葉県	小澤真樹
〃	宮田智宏
東京都	栗田浩之
〃	加藤智弘
〃	蔵田ゆかり
〃	桐生佑介
神奈川県	外谷通眞三
〃	貫山和弘
〃	横溝　俊
新潟県	佐藤善之
愛知県	加藤秀広
静岡県	黒田康正
大阪府	岩佐寛充
和歌山県	高木秀展
広島県	南島賢博
〃	高下政志
島根県	岡本吉弘
〃	下田淳一
山口県	児玉貴志
香川県	住谷賢一郎
〃	津森士郎
福岡県	大橋定征
大分県	御手洗文男
佐賀県	吉田美佐子

システムテープカッター 100名

宮城県	高橋航平
栃木県	林貴彦
群馬県	多胡智康
埼玉県	楠木正博
千葉県	吉野達也
〃	白鳥昌邦
東京都	加藤雄太
〃	谷口朋良
〃	松本順也
神奈川県	杉原大介
〃	溝呂木信夫
〃	山崎照幸
岐阜県	別所俊明
〃	山本貴晴
愛知県	大谷英雄
〃	長谷川善一
京都府	北野直紀
〃	本庄康幸
〃	佐藤義和
奈良県	東川文也
大阪府	大田順一
〃	黒岩康高
〃	大西利昌
〃	辻本晶宏
〃	藤本一夫
兵庫県	柳谷拓哉
〃	三木恵万
〃	三木靖司
岡山県	伊藤大樹
鹿児島県	荒川健二
（その他	70名）

液晶ウォッチ 370名

北海道	北田信也
青森県	池田浩太郎
福島県	渡辺茂紀
宮城県	鈴木浩由
茨城県	福島竜也
千葉県	高橋誠一
〃	矢野大輔
東京都	嶋村誠
〃	沼沢英之
岐阜県	若杉宏志
長野県	大野正幸
愛知県	斉藤秀樹
〃	久米川聡
〃	伊藤祐之
京都府	新井能弘
奈良県	野原雅樹
和歌山県	村上敏治
大阪府	富永康夫
〃	坂井晶一
〃	楚和秀介
〃	岡本隆史
岡山県	長井幸成
広島県	高下政志
山口県	嶋田順二
愛媛県	井関健一
福岡県	岩本光司
〃	佐藤正夫
熊本県	中村雅博
宮崎県	黒肱武
佐賀県	西岡忠宏
（その他	340名）

文具セット 500名

北海道	中島洋行
青森県	大沢治春
岩手県	千葉京
山形県	宮本敦夫
〃	安藤浩
栃木県	須田聡
群馬県	田村孝一
茨城県	海野守人
埼玉県	小沢孝
〃	桜井虎武志
東京都	山口茂
神奈川県	中村壮一
〃	上地良幸
〃	松本敏
山梨県	田中孝行
静岡県	加藤淳
岐阜県	山田英功
新潟県	米山誠
福井県	重森康伸
京都府	前田修一
三重県	西脇康雄
兵庫県	森口律子
広島県	苅屋田英紀
徳島県	渡辺及直
高知県	山崎賀文
熊本県	井上誠也
宮崎県	佐藤亮次
鹿児島県	和田聖司
佐賀県	北園健二郎
沖縄県	島袋涼子
（その他	470名）

おことわり

優秀賞（CD・ROM²）の30名は、30種類の愛称候補作品を考えた人の中から、それぞれ抽選で1人ずつ選ばせていただきました。「ゴリレオ」と書いて落選した方、そういう理由ですのでどうかご勘弁ください。
賞品の発送は、2月いっぱいまでかかる予定です。

※残りの入選者の発表は、賞品の発送にかえさせていただきます。



審査員オドロキ!! 努力賞作品

「何が何でも人より目立ちたい!」という精神がいかんなく発揮され、しかも真面目に取り組んだところが二重マル。

PCゴリラ 広辞苑

広辞苑
小学館

▶北海道　石崎仁英

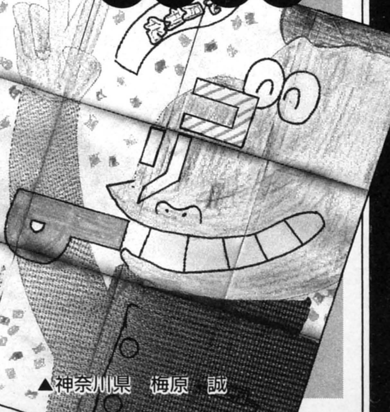
▶イラストつき解説の嵐!!PCゴリラ百科だ!!

◀50音順に、106枚のはがきが、製本されている。



超巨大イラスト

◀12枚のハガキをキャンバスにした力作だ!!

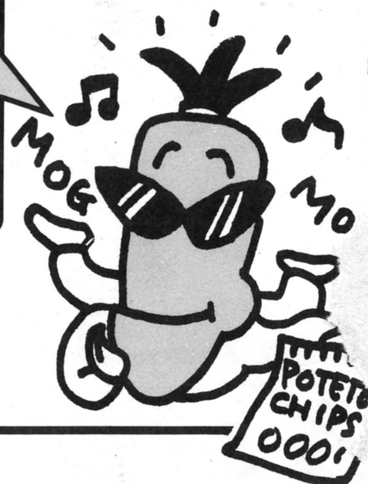


▲神奈川県　梅原　誠

※努力賞には記念品をお送りします。

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン
愛読者アンケート



PCエンジンに関する貴重グッズが当たるぞっ!! おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 『月刊PCエンジン』3月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①コブラ ②天外魔境 ③ワンダーモモ ④死霊戦線 ⑤アウトライブ ⑥ウイニングショット ⑦モトローダー ⑧YAKSA神武伝承 ⑨はにい・いんざ・すかい完全攻略 ⑩PCエンジン+ ⑪PCメディアスペシャル ⑫ダンジョンエクスプローラー徹底研究 ⑬ニンジン倶楽部 ⑭SonSonII ⑮ドラゴンスピリット ⑯ファイティングストリート ⑰ビジランテ ⑱プリンセス・カフェ ⑲まんがPC原人 ⑳遊楽専業団 ㉑激烈技スペシャル ㉒まんが「ファジーな昼下り」 ㉓最新ゲームスペシャル2 ㉔付録・ネクタリス戦術マニュアル

2 『月刊PCエンジン』で特集してほしいゲーム名は何ですか。あなたの希望するものを書いてください。

3 あなたは、『月刊PCエンジン』2月号を買いましたか?次のなかから番号で答えてください。

①買った ②買わない ③売り切れて買えなかった



●ゲームについて

4 今まであなたがやったゲーム(ゲームセンター・パソコン・ゲーム機器の種類を問わず)の中で、一番好きなゲームソフト名を1つ書いてください。

5 あなたは、スーパーファミコンが発売されたらどうしますか。次のなかから番号で選んでください。

①すぐ買う ②まだわからない ③買うつもりはない

●その他

6 あなたは、テレビの画面をどのような目的で使用していますか。主にテレビ視聴・ビデオ再生・ゲームプレイに分類できるとして、それぞれの割合は何%ぐらいですか。(全体の時間を100%として答えてください)

7 あなたは、一日にどれくらいテレビ番組をみますか。次のなかから番号で選んでください。(平日の場合)

①ほとんどみない ②30分〜1時間 ③1時間〜1時間半 ④1時間半〜2時間 ⑤2時間〜2時間半 ⑥2時間半〜3時間 ⑦3時間以上

8 あなたは、「まんが」が好きですか。次のなかから番号で答えてください。

①好き ②きらい ③どちらでもない

9 [8]の質問で①と答えた人に質問します。好きな作家名と作品名を1つずつかいてください。

10 あなたは、小説をよく読みますか。次のなかから番号で答えてください。

①よく読む ②たまに読む ③あまり読まない ④めったに読まない。

11 [10]の質問で①か②と答えた人にききます。最近読んだもののなかから、好きな作家名と作品名を1つずつ答えてください。

12 あなたは、どんな音楽が好きですか。次のなかから番号で選び(2つまで)、好きなアーティスト名を1人あげてください。

①クラシック ②ジャズ ③ロック ④ソウル ⑤ポップス ⑥歌謡曲 ⑦演歌 ⑧ニューミュージック ⑨フォーク ⑩イージーリスニング ⑪サンバ ⑫その他

13 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

14 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン
②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本
④㊙ファミコン ⑤ファミコンチャンピオン
⑥ハイスコア ⑦Beep
⑧LOG-IN ⑨コンプティーク
⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN
⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で150名に、81ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に40円切手をはって、出してください。

しめきりは2月27日消印有効。当選者の発表は、3月30日発売の『月刊PCエンジン』5月号です。

★どんどん応募してね!

月刊 PCエンジン BIG PRESENT トレンディグッズがいっぱい!!

なんと合計(ごうけい)150名(めい)に当(あ)たる!!

ハドソン提供

PCエンジンソフト CD-ROMソフト

おなじみソフトに加えて、新作のCD-ROMソフト、それから15本収納できるCDケースをプレゼントだ。やったぜ!



ネクタリス



ファイティングストリート



R-TYPE I



No・Ri・Ko



R-TYPE II



ビックリマン大事界

①CDケース5名(めい)

西野商店提供



ナムコ提供

PCエンジンソフト5名

ナムコより、シューティングゲーム、ドラスピを熱い君へ!



ドラゴンスピリット

ナグザット提供

PCエンジンソフト5名

短期決戦型ピンボールゲーム。内臓空間へようこそー



エイリアンクラッシュ

ビクター音産提供

PCエンジンソフト5名



魔境伝説(まきょうでんせつ)

本格アクションゲーム・BGMもグラフィックも上出来の一本だぜっ!!

⑮小川範子(おがわのりこ)ちゃんのサイフ5名



⑭PCカースーパーセイバー 2名

※バッテリーはついていません

NCS提供

▶ガイアの紋章必勝本 2名

▼NCSグッズ4点セット 10名

ガイアでなやむキミにおくる必勝本。さらにNCS特製オリジナルグッズをプ・レ・ゼ・ン・ト!







⑬スケボー3名



⑲カラー液晶テレビ2名



たくさんのおハガキまってます。範子からのプレゼントよろしくねっ!

⑯オリジナル時計40名



⑰PCエンジン特製文具セット 30名

⑱ジョイタップ(3人用)5名



⑳カメラ2名



78ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう! 応募のきまりを読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

特報

PC Engine

あのロッテチョコレートの人気キャラが…

ついにPCエンジンソフト化!!

ネクロスの要塞



SPECIAL RESCUE TEAM



PCエンジン 特別救助隊

今月の救助作戦

SonSonII

ドラゴンスピリット
ファイティングストリート
ビジランテ
定吉七番〈秀吉の黄金〉その他









このゲームがクリアできませ〜ん!!
悩めるゲーマーたちを助けるために今月もPCゴリラが大活躍!!

救助指令1
ACTION

おんぶにだっこの親切攻略法

SONSON II

NECアベニュー／
5400円／発売中

やっと発売になった『SONSONⅡ』。"もうクリアしちゃったよ～ん!!"ていう強者はいるかな？

このゲームの原型は、超難しいことで有名な、カプコンの『ブラックドラゴン』。バリバリのゲーセン小僧といえど、かなり手こずっていることだろう。

そこでSRTの出番。全ステージ、全敵キャラの攻略ポイントを、わかりやすく解説するぞ。

オールザコキャラ〈25種〉完全名鑑

名前	体力	武器	解説
アカオニ	3	体当り	ただのザコキャラ。でも大勢で攻めてくる。
イエロースライム	3	分裂・体当り	殺さないでほっておくと、どんどん分裂する。
ボロー	3	飛行・体当り	悟空にむかって上下にゆれながら飛んでくる。
スライム	4	体当り	ザコだけど、しゃがんで攻撃しないとダメ！
パタパタ	4	飛行・体当り	悟空が近づくと、いきなりつっこんでくる。
フワラゲ	4	飛行・体当り	フワフワと浮いていて、攻撃しにくい。
ビホッパー	6	ジャンプ・体当り	怒ると真っ赤になってジャンプする。
スーパーパタパタ	6	飛行・体当り	パタパタの耐久力が上がったヤツ。
アオオニ	7	火の玉	近づくと逃げるし、炎は吐くしやっかいな敵。
トーテム	9	火の玉	移動はしないけど、上段と中段に弾を吐く！
パクパクフラワー	12	体当り	地面からイキナリ出てくる。場所を憶えろ！
スーパーフワラゲ	16	飛行・体当り	フワラゲより、かなり耐久力が上がっている。
スーパートーテム	20	火の玉	パワーアップ版トーテム。弾を連射するゾ。
アカダルマ	24	体当り	ぴょんぴょんはねた後ゴロゴロ転がる。
スーパーパクパク	24	火の玉	イキナリ出てきて、火の玉をばらまく。
アオダルマ	36	体当り	転がってきたら、うまくジャンプでかわせ！
ステゴン	50	体当り	デカイけどただのザコ。でも耐久力はスゴイ。
アーマジン	60	剣・盾	近づくと棒で攻撃してくる、かなりの強敵。
スーパーアーマジン	80	剣・盾	棒が長くなって、耐久力もアップ。
スカル	80	骨	悟空めがけて骨を投げてくる。うまく攻撃しろ。
スーパーステゴン	120	体当り	いくらダメージを与えても死なないタフな奴。
カミナリさま	128	雷撃	長時間同じステージにいると出てくる。
キングステゴン	140	体当り	最強のステゴン。でもあいかわらずザコ。
スーパースカル	150	骨	耐久力があるうえに骨をボンボン投げてくる。
メダル	無敵	体当り	当たると、悟空のダメージがいっきに減る。

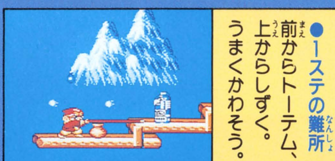
STAGE 1~6 チェックポイントはここだ!!



このゲームで一番大切なことは、ZENNYをできるだけためて、有効なアイテムを買っておくことだ。1～6ステージを再チェックしてみよう。

STAGE 1 3分以内のクリアをめざそう!!





●1ステの難所
前からトーテム、上からしずく。うまくかわそう。

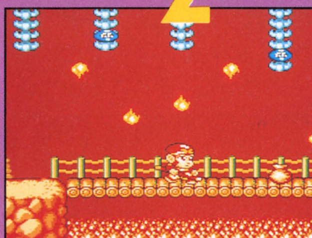
まだ敵キャラも弱いし、これといったワナもない。でも、その分ここでどれだけ稼ぐかが重要だ。3分以内にクリアして、5000ZENNYを確実にもらおう。

このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ

この3つのアイテムは、1ステージに限らず常に持っているよう心がけよう。また、魔法のランプは、ここで買わないと3000ゼニーに値上がりするぞ。

STAGE 2 危険な溶岩地帯、落ちるなよ！





●2ステの難所
リフトに乗りそこねると、溶岩にまっさかさま。

溶岩地帯で落ちると、ダメージをうける。気をつけないと、すぐに体力がなくなるぞ。また、リフトがたくさんあるので、乗るタイミングをつかんでおこう。

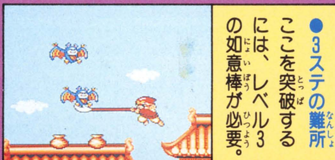
このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ
- きんとうん
- シールド
- 如意棒LV2

ボスの紅がい児には、きんとうんが絶対に必要だ。きんとうんは、ツボの中にあるぞ。身を守るシールドも買っとこう。

STAGE 3 広大なマップが立ちふさがるぜ





●3ステの難所
ここを突破するには、レベル3の如意棒が必要。

マップがずいぶん広くなり、敵キャラも強力になってくる。
マップのつながりと、登場する敵の攻撃パターンを、すべて憶えこもう。

このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ
- シールド
- 如意棒LV3
- ぶたまん

新たに必要なアイテムは、ぶたまんとレベル3の如意棒。ここで、ぶたまんを買っとけば、後半いいことがあるぞ。

STAGE 4 強敵キャラがザクザク登場！





●4ステの難所
ビホッパーが襲ってきたら、シールドを使え！

このステージから、敵が急に強くなる。キミのテクと反射神経がモノをいうぞ。マップはそれほど複雑ではないので、すぐに憶えられるはずだ。

このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ
- シールド
- 如意棒LV4
- サンダー
- きゅうり

ぶたまんをきゅうりに交換するのが大事だぜ。また、ボスの龍力大仙と戦う時は、サンダーがないと危ないぞ。

STAGE 5 3匹のボスが悟空に迫る!!





●5ステの難所
普通に行くと危ない。POWを早めに取ろう。

中盤最大のヤマ場だ。初登場のスカルは、かなりの強敵。攻撃パターンを憶えるまでは大変かも。また、ボスが3匹もいるので、ダメージは最小限におさえとこう。

このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ
- シールド
- 如意棒LV5
- サンダー

3匹のボスと戦うには、ひょうたんが必要だろう。また、沙悟浄が売ってくれるレベル5の如意棒は、すごい威力だぞ。

STAGE 6 女ボス羅せつ女に負けるな！





●6ステの難所
ぐずぐずしてると、ザコがどんどん増えてくる。

5ステを突破したキミなら、さほど難しくないはず。ただ、扉と扉のつながりが複雑なのと、ボスの羅せつ女が問題。羅せつ女は、風と炎を操って攻撃してくるぜ!!

このアイテムを持て！

- ひょうたん
- 怪力手ぶくろ
- 魔法のランプ
- シールド
- 如意棒LV5
- サンダー

このステージによく出るスーパーフワラゲには、シールドが有効だ。サンダーだとMPを消費しすぎちゃうからね。

最終STAGE7完勝MAP!!

ついにきました、最終7ステージ！　マップはそれほど広くないけど、その分、敵の攻撃がメチャクチャ激しい。少しでも気をぬくと、アッという間にやられてしまうぞ。特に、スカルとアオダルマの複合攻撃には要注意。また、ツボは1個ずつ壊すように気をつけよう。このあたりになると、ツボの中に敵キャラが、ウジャウジャ隠れているんだ。1匹でさえつらいスカルが2匹、3匹と一度に現れたら、それこそ地獄の厳しさ。めんどくさくても慎重にプレイするのが、クリアへの第1ポイント。第2のポイントは、いかにアイテム、ライフ、ゼニーをムダなく使うかということ。ライフ回復のアイテムを買うために、最低でも1万ゼニーはほしいところ。また、6ステまでの全ボスも出現する。確実な攻略法を作って、うけるダメージを最小限にくいとめようぜっ!!

START

ステージが始まってすぐ左に行くと、ツボが2つある。忘れず壊してみよう。右に進むと、スカルの連続攻撃とスーパーパクパクが待ちうけている。1匹ずつ確実に倒そう。

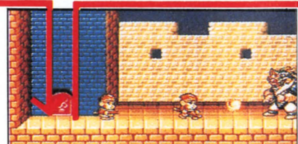
足場が狭い場所では、落ちないように注意。こんなところでダメージをうけてちゃダメだぜ。

リフトから飛び降りたところに、スーパーパクパクがいる。要注意!!









今までに出現したボスたちが再登場。もちろん、敵の耐久力は上がっているぞ。1匹ずつ自分なりの攻略パターンで、確実に倒せるようにしておこう。

最後の



▲ステゴンのうしろがSHOPだ。

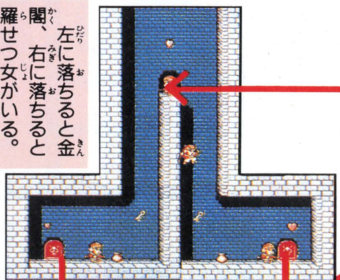
いきなりスーパーアーマジンが出る。後ろからはアカオニだ。注意!!

スーパーパクパクの先にあるガケは、高く見えるけど、実はとても低いのだ。安心していいよ。

このエリアのどれかのツボにカギが隠れている。出てくるまで、壊しまくろう。また、エリア中には敵がいっぱい。画面を少しずつスクロールさせて、1匹ずつ敵を出そう。

扉を出て、すぐのところにいるアオダルマとキングステゴンに注意。こいつらの先の入口はSHOPだ。ここで、体力やアイテムを補給しよう。また、狭い通路の上に現れるスーパーパクパクにも気をつけてくれ。

左に落ちると金閣、右に落ちると羅せつ女がいる。キミの得意な方に行こう。右側には、大ハートがあるよ。

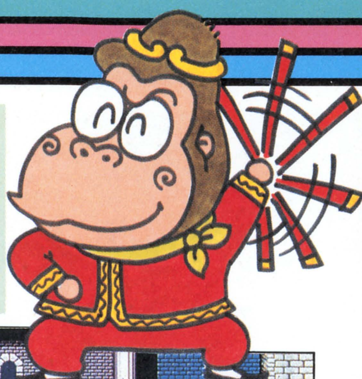








カギを取りにいくと、壁からスーパーパクパクが出てくる。こいつにダメージをうけないように注意すること！



ここの八戒が売っている怪力手ぶくろは大切。レベル6の如意棒と魔法の衣を手に入れるため、絶対に必要だ。



これが最強のレベル6の如意棒だ!!



▲スタートしてすぐの場所に、レベル6の如意棒が隠されているぞ。

ステージ7の強敵たちに対抗するには、レベル5の如意棒では少し心細い。そこで、どーしてもレベル6の如意棒は取っておきたい。ただ、ここでも怪力手ぶくろがないと取れないので、八戒のところで買っておこう。

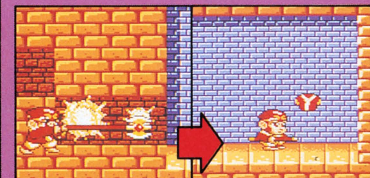


◀最強の如意棒。レベル5とは、段違いの攻撃力なのだ!!



魔法の衣はここで手に入れろ!!

このゲーム最大の謎であり、究極のアイテム。それが"魔法の衣"だっ！これさえあれば、うけるダメージが4分の1になる。超厳しい7ステージでは、涙モノのありがたアイテムなのだ。これがないと、牛魔王との戦いは、大苦戦間違いなしだぜ。



▲最初のSHOPのうしろの壁を怪力手ぶくろで壊して進もう。すると…。



▲この2つのアイテムを忘れずに!!

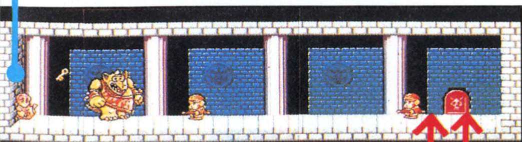
SHOPで装備をかためろ!!

ゲーム最後のSHOP。牛魔王と戦うため、充分に装備をかためよう。ひょうたん、まきもの、ランプにハート。これで準備OKだ！



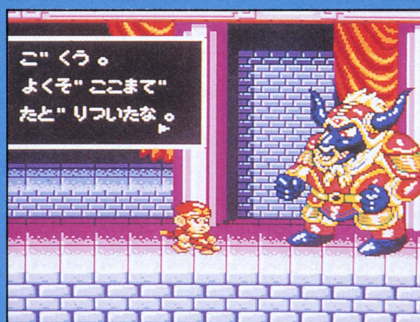
ガケの幅が広いので、大ジャンプで飛びこせ。

実はこのマップ、右と左がつながっている。つまり、スタートしてすぐ上に登り、左に行くと、ここに出てくるわけだ。どちらから攻略するかは、キミの自由。

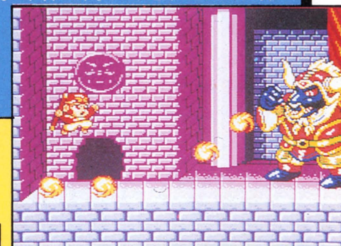




ついに最終ボス"牛魔王"登場!!



ついに最後の敵・牛魔王の登場だ。デカイ体と炎の攻撃は、すさまじいほどの破壊力！今までのステージボスとは、ケタ違いの強さだぜっ!! だが、こいつを倒さなきゃ、今までの苦労がむくわれない。ジャンプ、しゃがみで炎をよけ、スキをみて弱点の頭にジャンプづきで反撃だ。本体を倒しても、さらに頭だけで突っ込んでくる。最後まで気をぬくな!!



このアイテムを持て

●ひょうたん／ハート・ライフの回復アイテムは必需品。

●魔法のランプ・万一に備えて、コンティニューもほしい。

●まきもの・MPの続く限り、サンダーでダメージを奪おう。

●如意棒LV6・MPがきれたら、こいつだけが頼り。

●魔法の衣・牛魔王の攻撃力を、少しでもやわらげよう。

▼弱点の頭以外は、ダメージを与えられない。ジャンプ攻撃あるのみだ。



▲牛魔王は、上下に炎を吐いてくる。上の時はしゃがみ、下の時はジャンプしてかわそう。



◀本体を倒すと、頭だけで攻撃してくるのだ。

▶見事、牛魔王を倒せば、感動のエンディングが待っているぞ!!



救助指令2 SHOOTING



超感動的なエンディングをまだ未体験のキミへ!!



発売中　ナムコ 5500円

ヘッヘッヘッ、ドラスピのエンディング見ちゃったもんね。オープニングのデモこそ、容量の都合で入らなかったけど、エンディングはゲーセン以上に感動的なんだぜっ!! なに？ キミはまだ見てない？ しょうがないなあ…これ読んでよぉ。

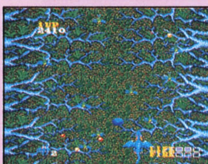
Q ドラゴンの最強装備を教えてちょ!!

A 13種ものアイテムが登場するドラスピ。どの状態がベストなのか？ 各人の好みによって分かれるところだろうけど、一般的におススメなのを紹介しとくぞ。

スピード

×3





スピード×3なら、軽快に敵を倒せるぞ。

変型

デュアル





攻撃力、防御力を考え合わせるとこれだろう。

ファイアー

4倍





連射がきくってことで、4倍をススメとくぞ。

氷壁・ボスには8倍ファイアーが有利

エリア6では、一撃で氷壁を突破する8倍ファイアーが有利。敵弾から逃げやすくなる



◀アッという間に、氷壁を突破できるぞ。

洞窟ではスピードは2がベスト

エリア5の洞窟は、動く壁がくせ者。ぶつからないよう、スピードは2におさえたい。



◀スピードが速すぎると、つい壁に当っちゃう。

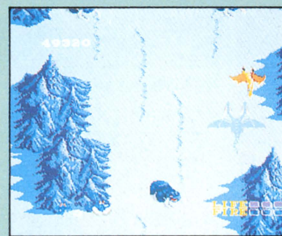
トリプルヘッドは強いか？



◀デカすぎて敵の間をすりぬけられないのだ。

攻撃力は上がるけど、デカすぎて敵弾をよけにくい。デュアルが無難だ。

パワーウィングを取ったら…



◀点滅する敵に体当たりして、ドクロが出たら危険。

"無敵だ〜"と安心は禁物。時間切れやドクロを取らないように注意だ。



アイテムの有効時間は？

ホーミング



約25秒間。有効時間内は、空中キャラは無視。地上キャラに集中攻撃。

パワーウイング



約16秒間有効。点滅する空中キャラと地上キャラを集中攻撃しよう。

地震



これも約16秒。空中キャラと、地上キャラの吐いた残り弾に注意して。

Q ザコのくせにこいつら強すぎるっ！

A 一口にザコと言っても、攻撃パターンや特徴はさまざまだ。ちまたで、こいつらヤだ！と嫌われてるザコのベスト3をピックアップして、攻略法を作ってみたぞ。

ピーカック

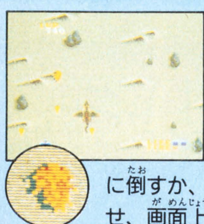


羽を5方向に撃ってくる上、撃破すると体まで8方向に分裂してしまう。

2重の地獄を見ないためには、羽を撃つ前に倒すか、逃げることに専念するかだ。

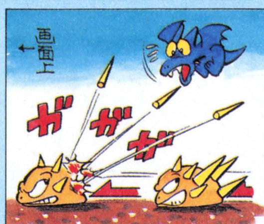


ハリー

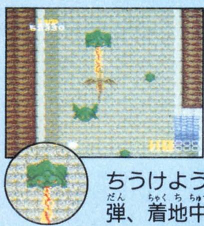


画面下から現れ、2度にわたって3方向にトゲを発射する。

出現パターンを覚えて、トゲを出す前に倒すか、ハリーの動きに合わせ、画面上方に逃げるか選ぼう。

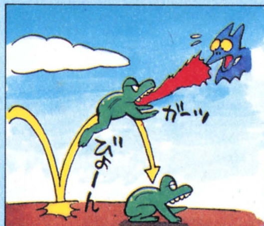


ゲド



ジャンプしては炎を吐く巨大ガエル。

炎の射程距離は短いので、出現位置を覚えて、画面下で待ちうけよう。ジャンプ中は空中弾、着地中は地上弾で倒せるぞ。



Q ブービートラップが越えられないよぉ

A エリア8の最深部、ザウエルの手前にあるブービートラップ。ノーミスで突破する方法はこれだ。



ここはヤリの間が狭い。引っこんだスキに、一気に前進だ！

ここは安全地帯が少し広いぞ。前のフローをこの位置で破壊だ。

ヤリの間に入り、フローが弾を吐く前に、素速く破壊だ。

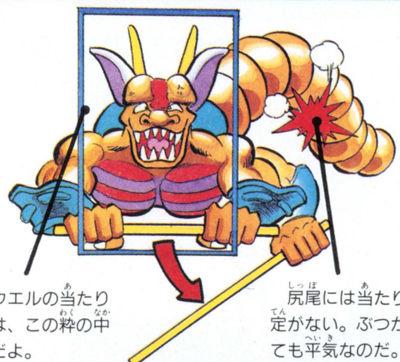
最初のヤリが出る前に、左右のフローを攻撃しておこう。

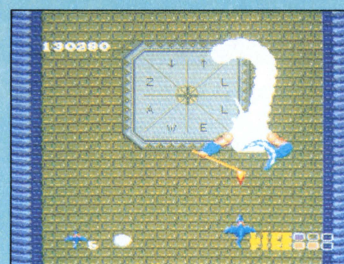
スモールがあれば中央突破だ!!

スモールの状態なら中央突破しても大丈夫。フローの弾を前後の動きでかわせば、無傷で突破できるぞ。

Q 魔王ザウエルの倒し方を、くわしく紹介してっ!!

A ザウエルを倒すには、テクだけじゃダメ。それなりの装備が必要だ。対ザウエルのベスト装備は、スピード3、スモール、8倍ファイアーだ。





◀ヤリを開いた瞬間、頭めがけて攻撃しよう。ヤリはすぐ閉じるので、根気が必要だぞ。



▶スピードが3ないと、ザウエルの放つブーメランから逃げきれないのだ。絶対必要！

ザウエル完全データ

体力	ザウエルのHPは、通常ファイアーで60発分。根気よく攻撃してくれい。
武器 ブーメラン	ブルードラゴンをしつこく追ってくるブーメラン。発射から戻るまでは、約6秒間だ。
武器 体当り	ザウエルの体にふれても、当然ダメージをうける。ただし、長い下半身には当たり判定がないぞ。
弱点	ヤリで守られた頭が弱点だ。時おりヤリを開くので、その一瞬を狙ってファイアーを撃ちこめ!!
特徴	ザウエルの動きはランダムで、決まったパターンはない。8の字を描くように前後左右に動くのだ。

救助指令3 ACTION

FIGHTING STREET



2大暴力ソフトに負けんなっ!!

ハドソン／5980円／発売中

リュウの前に立ちふさがる10人の敵は、どいつもこいつも強敵ばかり。個性的で、多彩な技を操り、キミを苦しめているはず。

中でも、最強最後の敵・サガットは、パワーといいスピードといいケタはずれの強さ。〝サガットは、どうやって倒すの?〟〝ゲームがクリアできないじゃないかぁ!!〟というゲーマーたちの悲しい叫びが、編集部に殺到中だ。そこで、今月は、サガット攻略法にテーマをしぼって紹介するぜい!

Q ボクのリュウはサガットに勝てないぞぉぉ!

A よ〜しきた。それじゃ、サガットの各必殺技と弱点を徹底研究してみるぞ。これを参考にして、悲願の世界完全制覇を達成してくれ。

サガットの各種必殺技


エルボー

見た目より破壊力は大きい（3分の1程度）。防御するか、しゃがめば防げる。


パンチ

ライフゲージ5分の1程度のダメージの小技。立って防御すれば防げるぜ。


ひざげり

4分の1程度のダメージ。しゃがんで防御すれば、5分の1ぐらいですむぞ。


ハイキック

4分の1程度ダメージをうける。これも、立って防御するか、しゃがめばOK。


波動拳

これをくらうと2分の1以上のダメージ!! 防御すれば3分の1ぐらいになる。


トゥキック

5分の1程度のダメージの小技だ。立って防御か、しゃがめばノーダメージだ。

波動拳が効かな〜い!?



リュウの必殺技・波動拳も、サガットには効きにくい。なんと、ひざげりでハネ返されてしまうのだ。サガットがスキを見せた瞬間以外は、使っちゃダメ。

旋風脚も効かな〜い!?



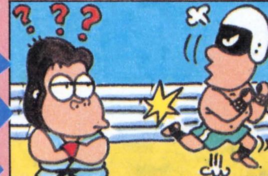
第2の必殺技・旋風脚も通用しない。これも、固いひざで止められてしまうのだ。しかも、技をかけている最中、飛びひざげりの反撃をうける恐れがある。

ならば…昇竜拳しかな〜い!!

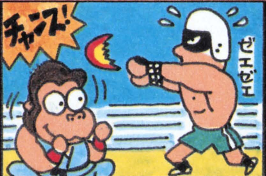


波動拳、旋風脚が効かない以上、もう昇竜拳にたよる以外にない。昇竜拳なら、サガットの攻撃も防御もはじき飛ばして、ダメージを与えられるのだっ!!

サガットの技を見切ったぜっ!!



離れている時、サガットが届きもしない攻撃を始めたら注意。波動拳を出す前ぶれだ。



近くにいれば、サガットが波動拳を出した時スキができる。素早く波動拳のお返しだ。

VIGILANTE



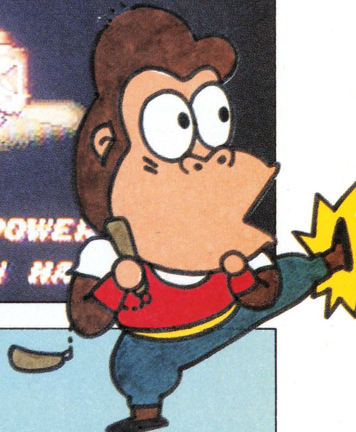
アイレム／6300円／発売中

発売ホヤホヤの過激アクションゲーム"ビジランテ"。もう、チャレンジしてくれたかな？

この手の単純明解なゲームって、かえってハマっちゃったりするんだよね。必勝本なんてものもいらないし。手のスジがピキンとつるまで、ひたすらボタン連射していけばいいんだから……。しかも、荒廃しきった街並、いかにもワルそうなツラがまえの敵キャラ、2重スクロールなど、グラフィック効果もバツグンだしね。

まあ、気楽に、自分の好きなようにプレイしてくれい。えっ、それでもSRTの手助けが欲しいって？　しょうがないなぁ……。





Q すべてのボスを倒したいんだ！

A ビジランテで、行き詰まるとしたら、各ステージのボス攻略くらいだろうね。それじゃ、全ボスキャラの攻撃パターンと弱点を教えるぞ。

STAGE1 レイジングバイソン

こいつは、後方の車に押しつけてしまえば、もう楽勝。ヌンチャクかキック攻撃で、ジリジリと前進しよう。

ただし、連射が遅いとダメージをうけてしまうので注意。

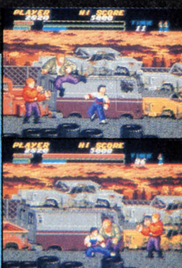


あまり接近しすぎると、つかまってしまう。すぐに振りはらおう！

こうなれば、もうこっちのモノ。ひたすら連射して、ダメージを与えよう。

STAGE2 マッドブラザース

まず、敵とある程度距離をおいてしゃがむ。すると、敵がジャンプしてくるので、その瞬間にしゃがんだままヌンチャク、またはキックの連打だ。地道だけど確実に倒せる。



ボーっと立っていると飛びげりをくらってしまう。しゃがんでうまくよけろ！

敵がジャンプして頭上を飛びこし、着地した瞬間がチャンス。足ばらいで倒せ。

STAGE3 クラッシャーグール

ハンマーが、ちょいやっかいだけど、一度でもダメージを与えれば吹き飛ぶから大丈夫。あとは、1ステと同様に、画面の右はじに追いつめればOK。



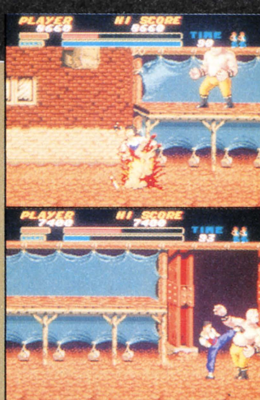
近よると、いきなりハンマーを投げてくる。ジャンプしてうまくかわそう！

あまり追いつめすぎるとジャンプしてしまう。この位置で攻撃するのがベスト。

STAGE4 スキンヘッド

上段にいる時、ダイナマイトを投げてくるスキンヘッド。この爆発に巻き込まれると、かなりのダメージをうけてしまうので要注意。

敵が上段にいる時は、ジャンプパンチが効果的。下に降りてきたら、1、3ステと同じように、右はじに追いつめて連打だっ!!



ダイナマイトは、落ちてから爆発するまでに、少し時間がある。うまく逃げろ。

右はじに追いつめた後は、ひたすら連打。ジャンプされないようにね。

STAGE5 ジャイアントデビル

最強のボス。少し距離をおいて、敵が近づいてきたらキックの連打だ。うまく決まれば、敵はくの字になる。すかさず、しゃがみキックだ。こちらがダメージを受けたら、すぐ離れる。これの繰り返しで勝てるぞっ!!



ここでも接近しすぎると、つかまってしまうのだ。注意してね。



こちらから攻めるとパンチのえじきだ。敵が接近してくるのを、じっと待とう。

まず、腹にキックをおみまい！　これで、一瞬だけど、デビルは無防備状態になる。

そこで、すかさずしゃがんでキックを連打。連続してダメージを与えられるぞ。

救助指令4 etc.

みよ・・・ひらきまっせ」
と読み取れます
どうやら
入口は真田山のようです

定吉七番シリーズ
秀吉の黄金

ハドソン／4900円／発売中

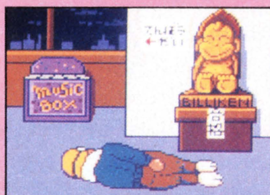


みんなからの救助嘆願書（つまりハガキね）を見ていると、とにかく多いのが第7章についての質問。
けっこう困っているゲーマー諸君もいるみたいだから、まあ、ここはひとつ、「しょーがねー、教えてやっか」というわけで、7章の4大難関のヒントを伝授しよう。

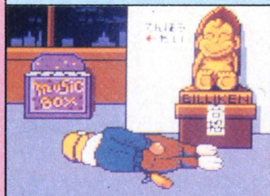
第7章の謎を集中解明

Q カマやんを何とかして！

A まず最も多かったカマやん関係から。じつは、カマやんがキョウジュからのヒミツの手紙のカギを握っているが……。手紙を入手するには何度か通天閣に足を運ぶ必要がある。
マスターの言葉とキョウジュのメッセージを参考にして、カマやんに、あることをしたあと「わらかして」やればOK。



ここにくる前にマスやんに会う必要があるぞ。

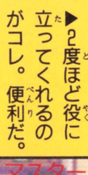


この状態になれば、超重要アイテムを取ったも同然だ。

これが3大ポイント



▲ここは見落としやすい。必ず調べてみよう。いいことがあるぞ。



▶2度ほど役に立ってくれるのがコレ。便利だ。



◀あることをするとキョウジュからのお手紙を渡してくれる。

Q 真田山の扉が開かないゲゲッ



A なぜかこの質問も多かった。クメさんにカギを開けてもらったものの、扉が開かないというのだ。答えを言えば、これは扉に小石が挟まっているせい。ちゃんと調べてやれば、小石は取れ、中に入れるはず。こういった細かいポイントでつまずくと大変だから他の局面でも慎重に進もうぜ。

Q 迷路の謎が解けまへ〜ん

A この迷路はループするようになっている。そのことに気づけば「右の道の行き止まり」がどこかわかるよね。
行き止まりから先のことは、カマやんと昔のお金がめんどうみてくれるはずだ。



キーメッセージ

「さなだやま　みぎのみち
ゆきどまりの　ひだりのかべを
みよ・・・ひらきまっせ」
と読み取れます



ヒント
迷路の全体像はこんな感じ。あとは自分で。

Q 宝は手に入れたけど、それから後は？

A 宝を手に入れても安心するのはまだ早い。キョウジュだって助けてないし、重大な事件がこの先に待っている。
これ以後のカギを握るのは、サイフどんとトラノスケ。ふたりをマークしよう。





なんと、宝の部屋は爆発してしまうのだヨ！



邪聖剣ネクロマンサー

ハドソン／4500円／発売中



毎月毎月、編集部に送られてくる救助要請のハガキの中で、特に目立つのが“ネクロマンサー”ネタ。えらく難しい謎が多すぎるもんね、このゲーム。そこで、今月のSRTは出血大サービス。ゲーム終盤の攻略法を、バシバシ教えちゃうぜい!!

まず第1に、ネクロマンサーの復活方法。これで『邪聖剣』の名前の由来がわかるはず。第2に、超強力なパスワードを大公開。これを使えば、途中のめんどくさい謎を飛ばして、一気にアザトースと対決できるぜ。そして、第3には、そのアザトース攻略法。これで、長い間苦しめられた“ネクロ”のエンディングが見られるぞ。

Q 地上最強の剣！邪聖剣ネクロマンサーの復活方法は？

A まずアイテムをそろえなきゃダメ！

エギノスの書

ミランダの像を王女の姿に戻すと、お礼にハルモニアの王様からもらえる。

レイドの聖杯

占い師からヒントがもらえる。ユーフォニア地方、山中の泉のほとりをさがせ。

ブリムの聖杯

ブロアイの町の王様がもっている。勇者の証、ごほうせいをもって行ってみよう。

ヒルトの聖杯

シュルクの町の南。ダウルー島の洞くつの地下3階の最深部に隠されている。

そして復活

さあ、アイテムはそろった。洞くつの賢者にアイテムを渡して、剣を復活してもらおう。



▶デザムートの町、西の洞くつの最深部に賢者はいる。

神の祝福をうけろ！

神の祝福を受けた時、初めてネクロマンサーは真の力を発揮し、地上最強となるんだ。



▶洞くつの抜け道をこえた南の島の賢者に会いにいけ。

Q 最強パスワードは？

A

自分の力で知って欲しい。でもど～してもって人のタメに、最強1歩手前のものを紹介だ。

PASSWORD

ほゴび べんゾCん づまよ ちざごけH
ズぴえ なNだGヂ どんぬ Rむたくな
といみ れがじGK ぶSサ づセSサR
MEザ ぶでぢんキ ツスて づW

▶アイテムはほとんど全てそろっている。レベルくらいは自分で上げなきゃダメだぞ。

Q 最終決戦！魔空王アザトース攻略法は？

A

▶でたっ!! コイツが魔空王アザトースだ。HPが三千以上ある。

1、ネクロマンサーで突く

攻撃は、ネクロマンサーにまかせよう。他の武器ではとうてい歯が立たない。何度も突くんだ。

2、魔法で守りぬく!!

守りは、魔法にたよるしかない。バラムやラミールはもちろん、ゼライガスやザリムの魔法も絶対必需品だからね。

バラムの場合

仲間のまわりにバリアをはり、ダメージをへらす。

▶受けるダメージがぐうんとへるぞ。

ラミールの場合

敵の魔法をはね返せる。1回はね返すと消える。

▶それっ、敵の魔法をはじき返せ。

妖怪道中記

ナムコ／4900円／発売中





3つの魂を持ってエンマ大王に会え!!

◀ボスをすべて倒し、3つの魂を集めたらここにこよう。三途の川を渡って、エンマ大王のところへ行けるぞ。

Q "裁きの谷"の3大ボス撃破法は!?

A "裁きの谷"の3大ボスは、この面のクリア条件、3つの魂を持っている。この魂を奪わなければ、エンマ大王とは対面できないのだ。ちょっと手強い連中だけど、パターンをつかめば倒せるはずだ。

妖岩霊(ようがんれい)



岩のかたまりが突然分裂し、たろすけに襲いかかる。



▶ジャンプで岩をよけ素早く気合弾発射。



▶分裂している間に気合弾を6発撃て!

妖火霊(ようかれい)



火山のように火の玉を吹き上げ、たろすけを狙う。



▶火の玉が当たる直前に気合弾を撃て!!



▶最大気合弾が5発命中すれば倒せるぞ。

妖木霊(ようぼくれい)



体から木の実をばらまいて、たろすけを攻撃する。



▶木の実はバウンドしながら飛んでくる。

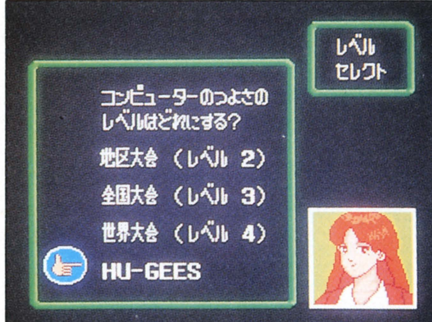


▶木の実ごと気合弾(3発)で吹き飛ばせ。

あっぱれゲートボール

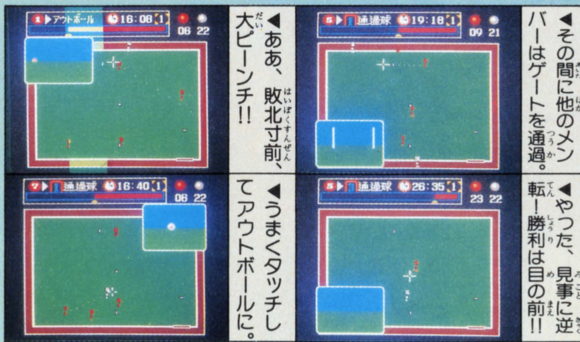
ハドソン／4900円／発売中

▼世界大会に勝つと現れる、幻の強豪「HU-GEES」。はっきり言って強ーい!!



Q どうしてもHu-GEESが倒せない!

A 敵が1人か2人になったら、なんとかタッチしてアウトボールにする。そして敵が次の目標にしているゲートのそばに、わざとボールを置いて、他のメンバーはゲートを通過する。敵はゲートのそばに打ってくるからまたタッチしてアウトボールにすればいい。



◀その間に他のメンバーはゲートを通過。

◀ああ、敗北寸前、大ピーンチ!!

◀やった、見事に逆転!勝利は目の前!!

◀うまくタッチしてアウトボールに。



ついにHu-GEESに勝ったぞ!!

ゲームに行き詰まったらすぐにハガキだ

月刊PCエンジン名物・特別救助隊は、難関ゲームの攻略法を、ガンガン紹介していくコーナー。現在、キミが頭を悩ましているゲームに関する質問をドシドシ送ってくれ。キミ自身が発見した攻略法でもOKだ!

送る時は、必らずハガキの表に赤でゲーム名を書いて、ハガキ1枚につきひとつの質問だけに限ること。この決まりを守らないと、自動的にボツってしまうから注意すること。

これで、ゲームの行き詰まりは解消だぁ!!

〈あて先〉
〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン　SRT③係

40円　郵便はがき　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン
SRT③係
ゲーム名

内容

住所
氏名
年齢　電話番号

LET'S PLAY

PRINCESS CAFÉ

小川範子

NORIKOとデートしてくれる?

撮影／石田謙一　スタイリスト／佐藤恵美子　ヘアメイク／和田明美

今月のCafé

No·Ri·Ko
小川範子
©HUDSON
©TOKYO HOEI TV
PUSH RUN BUTTON

●No·Ri·Ko●
ハドソン／4980円／発売中

人気アイドル小川範子ちゃんの音楽とアドベンチャーゲームが楽しめるCD-ROMソフト。範子ちゃんとのデートもできるぞ。

範子が『No・Ri・Ko』の楽しみ方を教えちゃうね！

今月のPRINCESS



本名／谷本重美　昭和48年7月20日生まれ。出身地／東京都。血液型／B型。星座／かに座。趣味／ぬいぐるみ集め。嫌いな食物／肉類。6歳で劇団に入り、小2のとき「岡っ引きどぶ」でドラマデビュー。多数のドラマ、映画出演の後、昭和62年11月25日「涙をたばねて」（トーラスレコード）で歌手デビュー。



私がゲームになるなんて光栄です

範子ちゃんのファンだったら、もうすでに遊んでるはずだけど、今回は範子ちゃん本人に『No・Ri・Ko』をプレイしてもらって、ゲームを紹介してもらっちゃおう。

それじゃ、ゲームを始める前に範子ちゃんに質問。PCエンジンって知ってた？

「私、あまりゲームをしないんですよね。ですからぜんぜん知りませんでした。

この『No・Ri・Ko』がCD-ROMではもちろんですけど、こういうアイドルものでは世界初ということで、たいへん光栄に思ってます」

じゃあ、さっそく範子ちゃんにプレイしてもらおうかな。ゲーム内容は範子ちゃんの方がくわしいから説明しなくてもいいよね。

「はい。でも、なんか照れちゃうな。最初はまず自分の名前を入れるんですよ。最後に私がその名前をしゃべるんです」

ここの名前入力で、ある文字を入れると秘密の画面を見ることもできるんだよね。

「そうなんです。みなさんもいろいろ試してみてください」



範子ちゃんのコンサートに招待される。第3弾シングル「こわれる」が聴けるよ。



ゲームの中で私がしゃべったり、歌を歌っちゃったり、CD-ROMってすごいですよねー！

範子のコンサート、見にきてね！

まず"谷本重美"っていう女の子の定期券を拾うところからゲームスタート。範子ちゃんの本名だけど……。

「ええ。定期を届けてくれたお礼に、私がコンサートに招待しちゃうんです」

範子ちゃんのファンだったら、ぜったいに"行かない"なんてコマンドは選ばないよね。もちろん、"行く"。範子ちゃん、そういえば去年ファースト・コンサートを開いたし、学園祭にも出演しちゃったね。

「はい。とてもうれしかったです。たくさんの人にきていただいて、ありがとうございました。学園祭では7校まわったんですけど、1校だけ高校の学園祭があったんです。そこはみんな制服で、ズラーっと並んで見てくれたんですけど、なんか緊張しちゃいました」

校長先生にでもなった気分だった？

「そう。もう、ドキドキしちゃって。すごく印象に残ってます」

このゲームの中では『こわれる』を歌ってるけど、範子ちゃんが一番気に入っている曲は何かな？

「そのときによって変わるんですけど、今はこの『こわれる』が一番好きです」

コンサートが終わると、マネージャーさんが追いかけてきて範子ちゃんの楽屋へ。



範子をどこに連れていってくれますか?

楽屋に行くと、範子ちゃんに会える。ラッキーッ/それだけでもうれしいのに、何と範子ちゃんとデートできちゃうのだ。

「ここで、待ち合わせしてるとき、あることをすると、同じ〝ノリコ〞でも大先輩の〝淡谷のり子さん〞が出てきちゃったりするんですよ」

デートに行ける場所は、東京都内の原宿、渋谷、六本木の3か所と、軽井沢。やっぱり軽井沢はちょっと遠いから、軽井沢に行っちゃうと、ほかの場所に行けないよね。範子ちゃんの記念写真を撮ることはできるけど。写真を撮られるのは慣れてるし、撮影は好きな方でしょ。

「ところがそうでもないんですよ。レンズを見るのがダメで。お芝居とかだとカメラ見ちゃいけないですよね。だから、逆にレンズを見ると上がっちゃって」

そうか。範子ちゃんて、ずっとドラマやってたからなあ。さてと、原宿で服も買ったし、今度はどこに行く?

お肉はダメ。ラーメンが大好きなんです

「じゃあ、渋谷に行ってみましょうか。ここでは食事をするんですよ」

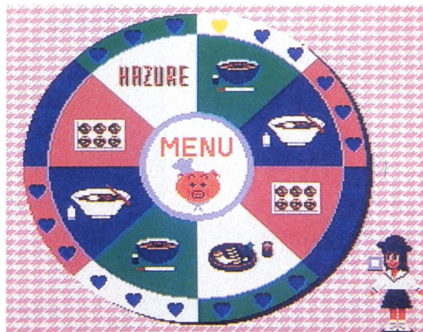
ルーレットをまわして決めるんだよね。さーて、どのメニューになるかな? クルクルクルッ、ピコピコ…。

「あーあ、ハズレちゃった。じゃあ、もういっかい回してみますね。えいっ……あっ、ラーメンだ」

焼肉とか肉類のメニューがないね。

「お肉はまったくダメなんです。お魚は食べられるんですけど。だから、このメニューもタコヤキとかラーメンとか、私の好きなものばかりにしてもらったんです」

範子ちゃんのスタミナ源はラーメンだったんだ。



ルーレットでメニューを決めよう! 範子ちゃんと食事できちゃうぞ!















範子の部屋でゲームよ♥

最後に行った六本木では、自分を踊らせて「キャハハッ／恥ずかしーい／おかしーい」を連発していた範子ちゃん。楽しかったデートも終わり。残念。でも、雨やどりをするために範子ちゃんの部屋に遊びに行けるんだ。



ジャンケンポン！ あっち向いてホイ！ 範子ちゃんはけっこう強いぞ。キミは勝てるかな!?

「初めはクイズ。賞品は私の歌『永遠のうたたね』です。範子についてのクイズですからもちろん、全問正解できちゃいますよね」

範子ちゃんのことしっかり調べておかないと。イントロだけ聴いて終わり…じゃ、さみしいもんね。

「次に相性診断がありますけど、これも範子ファンのあなたなら、きっとピッタリ合っちゃうと思います」

最後にあっち向いてホイで勝つと、範子ちゃんのアルバムが見られるけど、これはどうかな？

「これが、けっこう難しいんですよ。でも、がんばってくださいね。私の赤ちゃんのときの写真とかが見られますよ」

そんなわけで、ふたりだけのゲームが終わると、最初に登録したキミの名前を、範子ちゃんが呼んでくれてゲームはおしまい。今日はどうもありがとう。

「ほんとにありがとうございました」

範子ちゃんとゲームができて、歌も聴けちゃう、うれしいソフト。キミも『No･Ri･Ko』にチャレンジしなくっちゃ。

範子ちゃん情報

今年も歌にドラマに大忙しの範子ちゃんの最新情報だよ！

まず、ドラマから。1月9日からスタートしたＴＢＳ系『代議士の妻たち2』(毎週月曜・夜9時～)にレギュラー出演中。もちろん、みんなも見てるよね。範子ちゃんの役は、代議士の父と、後妻を親に持つ娘役。かなり難しい役がらなんだけど、みごとに演じきってる範子ちゃんに注目！

そして、3月にはＮＨＫの懸賞ドラマ『いもうと』に出演。見のがさないようにチェックしておこう！



ミニアルバム『ガラスの目隠し』。もう聴いたかな!?

次は新曲の情報。3月8日に、待望のニュー・シングルが発売される予定。デビュー曲『涙をたばねて』(トーラスレコード)を初めて聴いたときも、その歌唱力にドッキリしたけど、新曲を出すたびに表現力も増してきて、驚くばかり。キャンペーン会場ではいつも超満員、総立ちになるのもうなずけるね。



最後にラジオのレギュラー番組を紹介しちゃおう！ ニッポン放送『おチャメな夜だよいたずらレモン』(毎週月～木曜・夜11時45分～)。同じくニッポン放送『小川範子だって15歳』(毎週日曜・夜9時～)。そして、毎日放送『範ちゃん通信』(毎週日曜・夜9時～)。

ファンレターなどは、〒162東京都新宿区白銀町18 東京宝映テレビ株式会社内「小川範子ファンクラブ」☎03―267―4047へ。

小川範子CHAN FINISHインタビュー

この『No･Ri･Ko』を作るために、撮影とか取材とかたいへんだったんじゃないかな？

範子 そうですね。このゲームのための撮影は、1日でぜんぶすませちゃったんです。朝早くから夜遅くまでかかっちゃいました。

範子ちゃんすごく忙しいからなあ。じゃあ、原宿の服選びのシーンなんかすごかったでしょ。

範子 もう、20着以上着がえて、次はこの服って感じで。

中3だから、学校が終わってから仕事してるんだよね。今年は高校に進学だし。勉強の方はどう？

範子 ええ、がんばってます。何とか卒業して、志望校に行けるといいんですけど。

がんばりやの範子ちゃんだから、きっとだいじょうぶだよ。ところで、ゲームをやってみてどうだった？

範子 取材してるときは、どんな形で私の声が出るのかなあ、なんて思ってました。ゲームしてみて、へえー、こんなふうになるのかなんて、驚いたり感心したり。とても楽しく作ってもらったのでうれしいです。

デートの場所だけど、範子ちゃんが本当にデートするとしたら、どんなところがいい？

範子 そうですね、静かなとこがいいです。たとえば、熊本の水前寺公園とか。一度行ったことがあるんですけど、とてもいいところなんですよ。

歌にドラマに大はりきりの範子ちゃんが、これからチャレンジしたいことは？

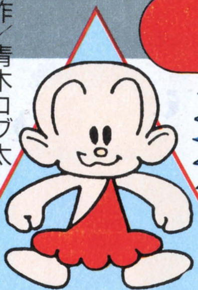
範子 歌もお芝居もとにかく大好きなんで、ずっと続けていきたいです。今までお芝居では、ちょっとクセのある役が多かったので、学園ものの映画で、フツーの女子生徒とか演じてみたいですね。

それじゃ、最後に読者のみんなにメッセージを。

範子 みなさん、いつも応援してくれてありがとう。範子、今年も元気にがんばっちゃいます。私のゲーム『No･Ri･Ko』もよろしく。みなさんに楽しく遊んでもらえたらうれしいな。それじゃ、またね♡



作／青木コブ太
阿部K助
RED COMPANY



PC GENGIN
PITHECANTHROPUS COMPUTERUS

スペシャルドット絵4コマ

新連載!!

PC原人

ニューアイドル・PC原人クンのオチャメなごあいさつ



はじめまして。ボク・PC原人です。もとは月の世界の王子さまだったんだけど、タマゴドンに追い出され地球にやってきた。まだ3才だけど原始時代の新人類をめざすよ!!

ドット絵のハイテク作成術

なっ、なんと、PCエンジン本体に特別なツール(基盤)を接合して、絵が描かれるのだ!! その構造は残念ながらまだ発表できないけれど、アッと驚くスグレモノだぜ!!





◀PCエンジンの性能どおり約500色から好きな色が選べる。

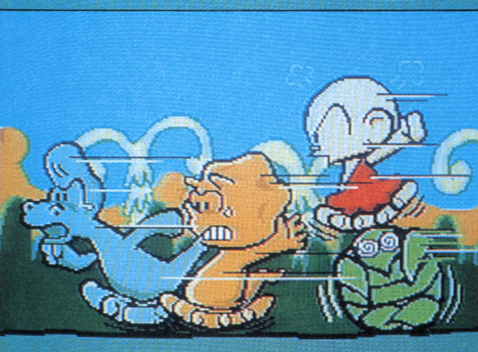


いじめっこ

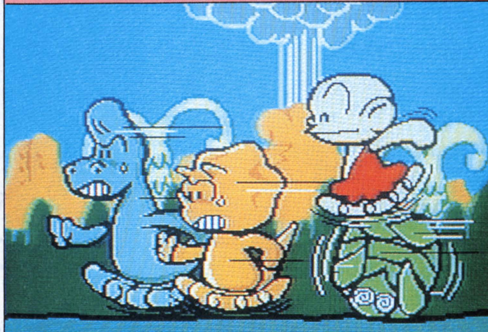


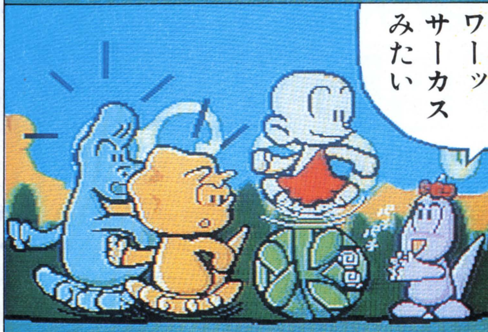


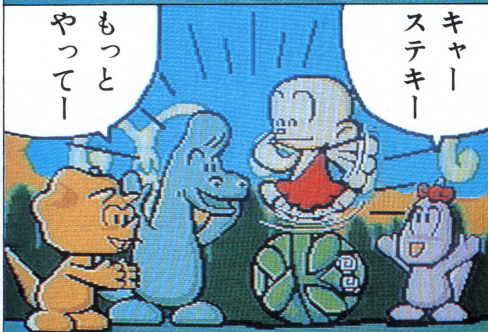




ヒーロー気分









●「アケ〜〜ッ」原始の壁をつきやぶり、来月号も大あばれするぜっ!!

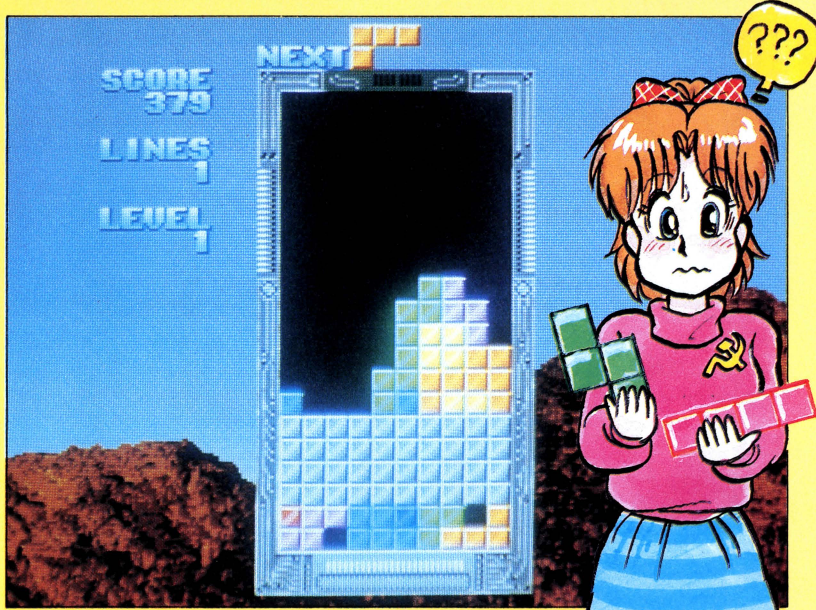
遊楽専業団
YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
88 GAME
WORLD GAME

毎年1月いっぱいは正月気分のえぐちがお届けする遊楽専業団。さぁて、今月もぶわぁっっといくぜっ！

ARCADE GAME アーケードゲーム

TETRIS ●テトリス 〈セガ〉



猫も杓子も、ブロック落し！
思わず熱中、異常なオモシロさ！

今、もっともエキサイティングなアーケードゲーム、それがこの『テトリス』！　キミはもう快感の4段消しを体験したかっ!?

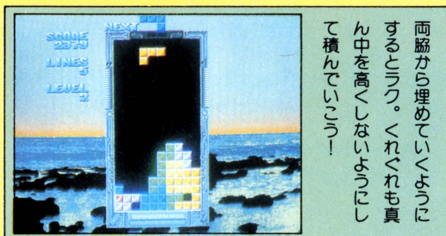
「あ！そっちじゃない」と思っても体が言うことをきかない！そして、次のコインを投入するのであった……。

いやー、はまったはまった。とにかく、ゲーセンで人が後ろに並んでるゲームなんてのは久々だもんねぇ。キミはもうやった？

ゲームは、上から落ちてくるブロックをうまく組み合わせて積み上げる。1つの列がピッチリ埋まるとその段が消え、てっぺんにつくとゲームオーバーっていう単純なパズル。ただし、だんだんスピードが速(はや)くなってくるから、そうカンタンにはハイスコアは出せないぜっ！

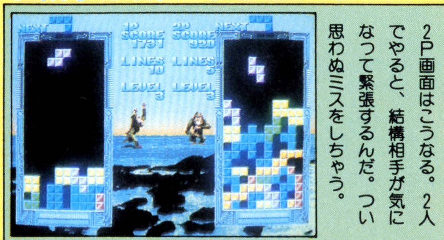
操作は、レバーの左右でブロックの左右移動、下で落ちるスピードを速(はや)くする。また、ブロックの回転は、ボタンでやるんだ。

ところで、この『テトリス』ってのは、もともとソ連で作られたゲーム。それが世界中で大ヒットして、日本に来たの。まだプレイしてない人は、ぜひやってみてね！



両脇から埋めていくようにするとラク。くれぐれも真ん中を高くしないようにして積んでいこう！

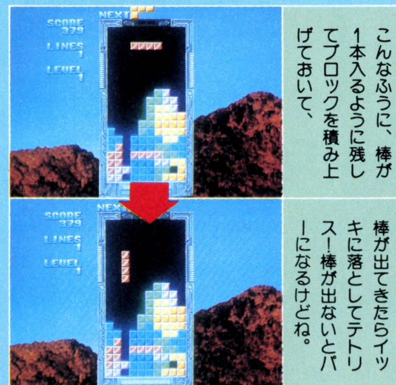
●相手が気になる2P！



2P画面はこうなる。2人でやると、結構相手が気になって緊張するんだ。つい思わぬミスをしちゃう。

極楽テトリスを狙え！

テトリスっていうのはイッキに4段消す技。これをやると高得点なんだけど、狙いすぎると自滅する。縦棒のブロックがうまく組み合わさるように積んでいくのがコツ！



こんなふうに、棒が1本入るように残してブロックを積み上げておいて、

棒が出てきたらイッキに落としてテトリス！棒が出ないとパーになるけどね。

忍者龍剣伝〈テクモ〉

アメリカを舞台に、忍者が大暴れ!!
悪の総帥ブレードダムスを暗殺するのだっ!!

テクモの新作は、ファミコンでも発売されたバリバリのアクション『忍者龍剣伝』。アルカトラズ監獄の脱走者たちの組織がはびこるアメリカ大陸。ここで、悪の総帥『ブレードダムス』を暗殺するのが、忍者であるプレイヤーの目的。しかし、総帥を倒すまでには、強敵が続出する全6面をクリアしなきゃならないのだ！

さあ、キミのアクションの腕の見せどころ！　きれいな背景をバックに、思いっきり暴れよう！



デモも楽しい!!

オープニングデモ



ラウンドクリアデモ



▲迫力サウンドと共に流れる画面。また、ラウンドをクリアするごとにも右のようなデモ画面が出てくるんだぜ！

必殺技で戦え!!



忍者の必殺技は「3段連続拳」「首切り投げ」「反動蹴り」「飛鳥がえし」「縄渡りの術」の5種類。これらを『五体技』っていうんだ。クリアするためには全部の技をちゃんと使えるようにマスターしておこうぜ！

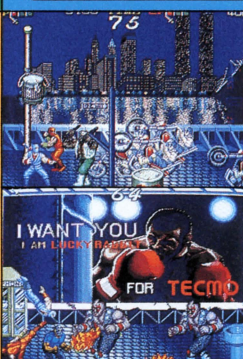
ラウンド紹介

ラウンド1



◀ロスのダウンタウン。ボスのおすもうさんは強烈なあびせ倒しが得意。

ラウンド2



◀夜景がきれいなニューヨーク。ボスは二人で攻撃してくるぞ！

ラウンド3



◀ハデな看板が立ち並ぶラスベガス。3人の攻撃はちょっと手ごわいぜ！

ラウンド4



◀グランドキャニオン。水中から出る敵に注意。おすもうさんも2人いるのだ。

GAINGROUND ゲイングランド〈セガ〉



多人数キャラのウォーアクション!!

ゲイングランドシステムの中に取り残された人々を救出するのが目的。最初は3人しかいないけど、救助したキャラも仲間になるから最高20人のキャラを動かせる。キャラの特徴をつかむのがコツだ。



全員『EXIT』から脱出させるか敵を全滅で面クリア。

ヘビーユニット〈タイトー〉

超迫力シューティング!!

またまた、ハデハデなシューティングが登場！　もう、かなり出回っているから、みんなプレイしたよね。ロボット形態と戦闘機形態をうまく使いわけ、全面クリアをめざせ。





アイテムを確実に取ってパワーアップする。

88GAME

マイト アンド マジック BOOK TWO

●PC-8801SR以降/VA専用/スタークラフト/9.800円

RPGマニア必プレイのM&M 続編の登場だ！

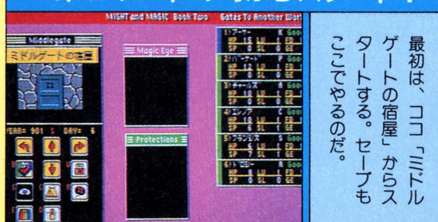
超本格派3DRPGとして大人気だった『マイト・アンド・マジック』、それをさらにパワーアップさせた続編『ブックII』が発売されたぞ。

ゲームは、ミドルゲートという街から始まる。ここで、とりあえず6人のキャラを作って冒険を始めるんだけど、じつはこのゲーム、最初は冒険の目的っていうのがわからない。

しかたなく16×16からなるこの街を探索していると、ある人に頼みごとをされる。そう、これが冒険の最初の目的。こうやって、いくつかの小目的(クエスト)を果たしていくと、やがて本当の目的なんかがわかってくる仕組みなんだ。

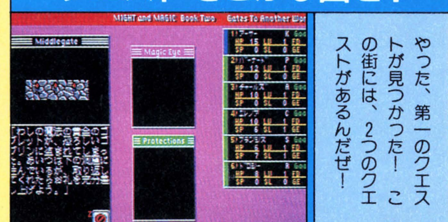
もちろん、アイテムや敵キャラ、魔法なども山程用意されてるぞ。RPGファンには、ぜひプレイして欲しい1本だ。

ミドルゲートの町からスタート！



最初は、ココ「ミドルゲートの宿屋」からスタートする。セーブもここでやるのだ。

クエストをさがし出せ！



やった、第一のクエストが見つかった！この街には、2つのクエストがあるんだぜ！

バトルシーン

街の中にも敵がいる。敵に出会うと、こんな戦闘シーン。敵の性格を覚えて戦おう！勝つと戦利品が手に入る。

水滸伝・天命の誓い

●PC-8801SR以降/光栄/9.800円(CD付き12.300円)

歴史シミュレーションの王者光栄の新作ピカレスクロマン！

歴史シミュレーションといえば、やっぱり光栄。その光栄から、先月紹介した『信長の野望・戦国群雄伝』に続いて登場したのが、中国の有名な話を元にした『水滸伝』。

ゲームの目的は、今までの歴史シミュレーションと違って、ただ領地を占領するだけじゃなく、宋の皇帝につかえる悪漢高俅を倒すことなんだ。ゲームには、時代による4つのシナリオが入っていて、各シナリオごとに何人かの好漢が選べるようになっている。気に入った好漢を選んだら、仲間を集めて勢力を伸ばし、来るべき高俅との戦いに備えるのだ！



雰囲気のあるパッケージイラスト！



戦闘に入るとおなじみのHEX画面。季節によって景色も変わるぞ！



▲宴会で仲間と親睦を深めよう。 ▲町で仲間になってくれる人を捜す。

時空の花嫁

●PC-8801SR以降/光画堂スタジオ/7.800円

タイムマシンで過去に連れ去られた恋人！3つの時代を冒険するファンタジーRPG！

22世紀の未来。恋人・クミコを何者かによって過去に連れ去られた新米タイムパトロール・タロは、一人16世紀へと向かった。果たして、誰が、何の目的でクミコを連れさったのか!? ということで始まるこのゲームは、時間が重要な要素になっているフィールドタイプのRPG。

冒険は、16世紀の城砦都市・ロデラーンからスタート。最初は、このとっても広い街の中を舞台にゲームが進行するぞ。そして、さらに冒険が進んで行くと、新たな謎を追って12世紀にまでさかのぼることになるんだ。

また、ゲーム中も、時間の進行がポイントになる場所がいくつもある。今が何年の何月何日なのかを、よく把握しておいたほうがいいぞ。





▲オープニングは1枚のディスクに入っている。ゲームが盛り上がるぜっ！

町に入るまでがたいへん


▲入口には門番が！ どうやって中に入ろうか？


▲やっと街に入ったけど、ここには強力な敵がでる！


◀敵にやられてゲームオーバーになったときに出てくるクミコちゃん。なんとか彼女を助けてあげようね！

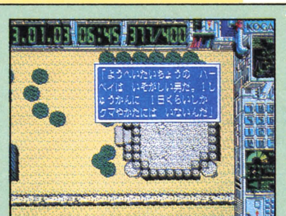
モンスターは弱点を狙え！

モンスターは、頭、胴、手足の3カ所を狙って攻撃できる。弱点を攻撃すれば、大ダメージを与えられるぞ！



時間が重要なポイントだ！

街の中には、1週間に一度しかない人もいる。その日をのがしてしまうと、また1週間ヒマをつぶさなきゃならないんだ。



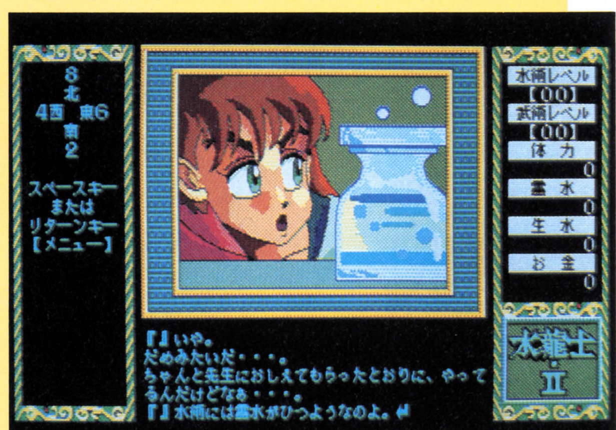
水龍士・II 海神(わたつみ)の光琴(ひかりごと)

●PC-8801/mk2/R/H/A/しゃんばら/7.800円

水龍士の物語から18年後、前作の主人公の息子が冒険に出る！

水術という水を使った術がゲーム進行にかかわってくる、3部作RPG『水龍士』の第2作目。今回の冒険では、前作の主人公と癒手・サーラの息子が父親顔負けの活躍をするぞ。

水術士をめざすこの息子は、ある日大水龍様に呼び出され、自分に与えられた使命を知る。キミの目的は、海にある海神(わたつみ)の神殿を救うことなんだ。つまり、今回の冒険の舞台は海。もちろん、前作同様ソルティアの国も回らなきゃならないんだけどね。キミは、人魚族に伝わる智水術を学び、乱水生物どもを倒すのだ！




◀最初の目的地クーアンドラの町。まずここをめざそう！


◀やっと海に入れるようになった。これからが本当の冒険だ！

ヒロイン・マーエ


◀今回の冒険のヒロインは、人魚族のマーエ！

こんな敵キャラが、うようよ！


湿地帯に出てくる敵「泥女」。


「砂女」。最初のうちは強敵だ。

遊楽専業団

WORLD GAME

DUNGEON MASTER

●FTL／ATARI ST、AMIGA



リアリティーを、とことん追求した3DタイプのRPGだ！

いっつも海外のゲームを見るたんびに思うんだけど、向こうのゲームって、ほんとリアリティー重視ってのが多いんだ。

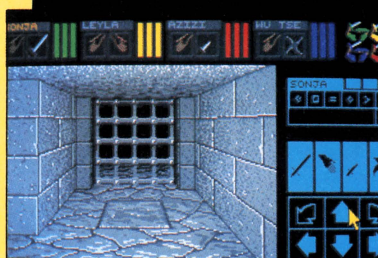
今回紹介する『ダンジョンマスター』も、やっぱりリアリティーを追求した3D迷宮タイプのRPG。

どのへんがリアリティーかっていうと、例えば、アイテムは道端に落ちてたりするんだけど、中には床の色と同じようなアイテムもあったりするんだ。だから、急いで進んでると見落としてしまうし。たいまつの火も、時間がたつごとに段々暗くなってくる。

もちろん、グラフィックやサウンドも超リアル。壁の向こうにいる敵の足音なんかも、耳をすましているとちゃんと聞こえてくるんだぜ！

また、戦闘シーンでは、普通に武器で攻撃する以外に、武器を投げつけて攻撃することもできる。（武器以外にも食料や石コロ、仲間の死体！ なんかを投げつけることもできる）

ゲームの目的は、魔法使い・グレイロードの悪の部分が支配するダンジョンに潜入。ワナやモンスターをかいくぐり、力の源・パワージェムを取り戻して混沌の世界を元の平和な世界に戻すことだ。



こういうとこは、踏むと扉が開いたりする。場所によっては重石が必要なとこもあるぞ。



◀パーティーを組む仲間は、こんなふうにマジックミラーに封じ込められている。24人の中から4人を選ぶのだっ!!



◀仲間が死ぬと持ってたアイテムも散らばる。敵を倒したけど、仲間も2人死んだら、こんなに散らかっちゃった！

戦闘！

これがリアルな戦闘シーン。敵はイキナリ出てくるんじゃなくて、ちゃんと遠くから見えてる。だから逃げたり影に隠れてやりすごすこともできるんだ。（追いかけてくるのもいるけどね）



▲最初は、武器もうまく使えないから投げて攻撃したほうが効果的！



▲おっ、曲がり角の向こうにモンスターがいるぞ！



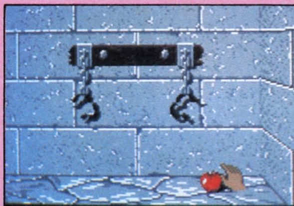
▲なんと、やっつけた敵の死体を食うこともできる。うまいのかな？

アイテム

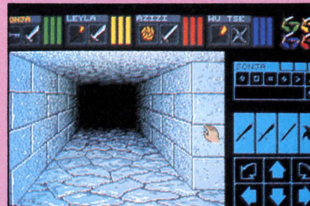
冒険に必要なアイテムは、たいてい道端に落ちているんだ。あんまり先を急ぐと、つい見過ごしてしまうようなアイテムも…。武器や防具の装備は、マウスでカンタンにできるぞ。



▲アイテムなどが見えるサブ画面。装備は着せかえ人形みたい。



▲こうやってアイテムを取る。いかにもつかんでるって感じ！



▲たいまつは、本数が多い程明るく照らしてくれるのだ。

©1987, Software Heaven, Inc.All right reserved.

PCエンジンに『コレを移植してくんろ!』 ISYO KUNRO

『究極タイガー』移植決定っっ!!

人気アーケードの移植が、またー一つ決定した!! その名も『究極タイガー』!! そう、今月も、トータルで9位にランキングされてる迫力シューティングが、ついにPCエンジンで出るぜっ! 発売するのは、本家本元のタイトー。そう、1月号でメーカーのコメントをもらったタイトーが、ついにPCエンジンに参入するのだ!

さて、話は変わって今月のランキングを見てみると、ドラクエシリーズが2位に浮上してる。これはやっぱりⅣの影響だろうね。

また、「大魔界村」などの新作も上がってきた。みんな移植されるといいね!

今月の移植希望ベスト10

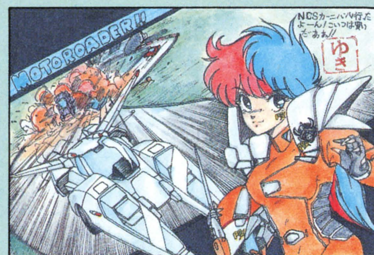
順位	タイトル	メーカー	票数
1位	グラディウスⅡ	コナミ アーケード	58票
2位	ドラゴンクエスト・Ⅱ・Ⅲ	エニックス ファミコン	50票
3位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	43票
4位	イース・イースⅡ	日本ファルコム パソコン	42票
5位	リングの王者	コナミ アーケード	40票
6位	麻雀殺人事件	ニチブツ アーケード	38票
7位	スプラッターハウス	ナムコ アーケード	35票
8位	イメージファイト	アイレム アーケード	33票
9位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	32票
10位	大魔界村	カプコン	30票

前号までとの合計ベスト10

順位	タイトル	メーカー	票数
1位	グラディウスⅡ	コナミ アーケード	822票
2位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	723票
3位	イース・イースⅡ	日本ファルコム パソコン	596票
4位	アフターバーナー	セガ アーケード	553票
5位	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ アーケード	531票
6位	ドラゴンクエスト・Ⅱ・Ⅲ	エニックス ファミコン	520票
7位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン アーケード	437票
8位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	354票
9位	究極タイガー	タイトー アーケード	312票
10位	獣王記	セガ アーケード	273票

遊楽画廊

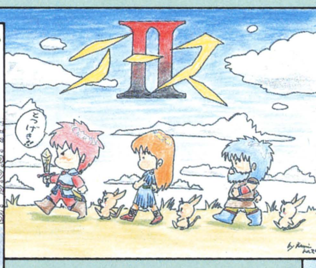
イキナリ競争率がアップした遊楽画廊。載せられなかったハガキは、そのうちまとめて大特集やりたいなーって思ってるからね。



◀モトローダーは友達と燃えよう!(東京都・YUKI♡)



▶やっぱり来たか! のPⅢ。麻雀ゲームはぬいてほしいよね。(東京都/D・C・S)



◀ほのぼのイースⅡ(宮崎県・神風)



▶定吉イラストの競作。右側のほうは、におれにこちゃん(千葉県)の定吉だ。

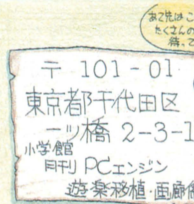
◀おなじみたすとんさんの定吉。(千葉県・たすとんさん)



▼リリアにしゃべらせるなんてのはどうかな?(千葉県・ないと☆めあ)



▼おぉっっ! ハガキ3枚組の超大作! 迫力の天外魔境のイラストだぜっ!! ソフトの発売はもう少しまっててね。(愛媛県・武村大輔)



▶あて先イラストありがと☆(鹿児島県・ぴくぴくっ)

やったぜ!! 新作ゲームが目白押し！つまらないワケがない!!

激烈技 S·P·E·C·I·A·L

CD·ROM²くんが大人気である。ファイティングストリートがスゴイのだ！　ドラスピだって負けちゃいない。ヘビーな技がドンドンやってくる！　今月はひとつドラスピ特集といってみるかナ！

ヘビー級	超大技	ミドル級	大技	ライト級	小技	フライ級	おまけ技

ドラゴンスピリット激烈技特集!!

ヘビー級

●ドラゴンスピリット その1

CD感覚のミュージックセレクト発見！

山形県／菅原誠一郎

音楽が凝っていると評判のドラゴンスピリット。やっぱりあるんですねー。ミュージックセレクトが。やり方は、タイトル画面のときに、カーソルの左、右、下、上、セレクト、左の順に押すだけ。ただしこのミュージックセレクトは一味違う工夫がしてあるのだ！　どこら辺が違うかっていうと、普通のCDプレイヤーと同じようなことができるのだ。例えば、1曲ずつ順番を指定してその通りの順番で演奏するPROGRAMモードや、全部聴いたら自動的に最初に戻って再生するREPEAT機能などなど、ハンパじゃない凝り方だ。これならカセットに録音する時なんかに、とっても便利だね！



コントローラーの使い方



モード選択
PLAY
REPEAT
後ろへもどす
次へ送る

コマンド

タイトル画面のときにカーソルの左→右→下→上→セレクト→左と入力する。



◀プログラムモード画面。右下にあるタイムは指定した曲全部の合計時間。

NORMAL	SINGLE
このモードでPLAYすると、1曲目から16曲目まで順番に演奏する。もちろん途中で次の曲へ行ったり前の曲に戻ることもできる。	指定した1曲だけ再生するモード。自分の好きな1曲を何回も繰り返し聴きたい人はこのモードでREPEATをONにすればいい。
PROGRAM	**SHUFFLE**
方向キーと①ボタンで順番を指定し、RUNボタンでPLAYするとその順番に再生していく。最大10曲まで指定できる。	このモードを選ぶと、1曲目から16曲目までをランダムに演奏する。だから自分でも次にどの曲がかかるかわからないんだ。

はみだし技SPECIAL 1　「スペースハリアー」で、ボーナスステージに入ったら、ランボタンを押してポーズ。BGMをまるまる聞いたらポーズを解除しよう。…なんと、BGMなしのボーナスステージが楽しめるよ。（愛知県／金田良平）

ミドル級

●ドラゴンスピリット　その2

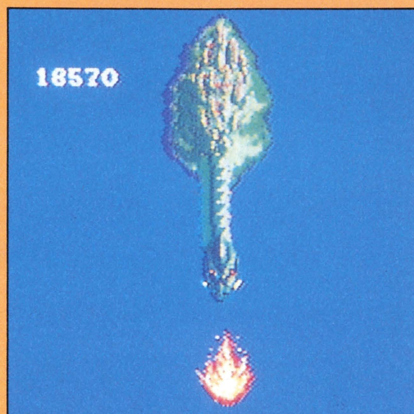
ゲーセンそっくり?これがタテ画面モードだっ!

北海道／永井貴光

初めてPC版のドラスピをやったトキ、何かが足りない!　と思った。ついついゲーセン版と比べてしまうと、画面が横にのっぺりとしていてイヤだったんだよね。せめて、X68版のように、タテ画面のモードがあればなぁと思っていたら……なんとPC版にもあった!リセットを57回くり返す。これだけでキミんちのドラスピもグッとひきしまるぜ!!

コマンド　リセットを57回する

ボスだってこんなにスマート



▲1面のボス、プレシオザウルスだ。どうやら彼は、ダイエットに成功したらしい、と思われる?

リセットを57回してね



◀この画面がノーマルな画面。でもセレクト+ランを57回押すと……、

うーんいい味だしてる



◀突然、タテ長の画面になる。苦労したかいがあったってもんだね。

火山だってカッコイイ



▲これといって大きな変化はないが、それでもイイと思う。

魔宮もシブイぜ



▲魔宮の不気味かつ美しいBGMが聞こえてくるようだ。

ザウエルは怖い



▲タテ画面モードになってもザウエルは相変らず怖いのだ。

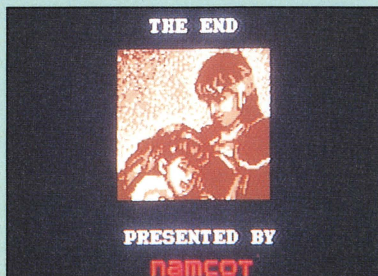
フライ級

●ドラゴンスピリット　その3

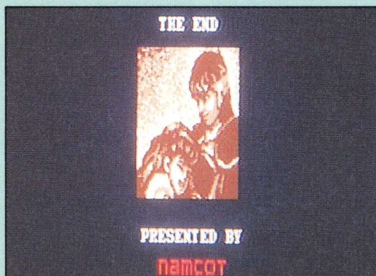
何度もみれるエンディング

埼玉県／内畠優

死闘の後、みごとにザウエルを倒した。そして涙なしでは見れない感動のエンディングを見たら、どのボタンを押しても何もおこらなくなるんだ。しかし、そこで電源を切っちゃダメ。しばらく(100秒ぐらい)何もしないでまっててみよう。なんと、2回目のエンディングが始まる。しかも、そのエンディングは、ちょっと縦長なんだ。ちなみにタテ画面モードの場合、さらに縦長のエンディングが見れるぞ。



▲これがその縦長になったエンディング。これでも十分カッコイイなと思います。



▲タテ画面モードの2回目以降のエンディング。ここまでくるとちょっと不気味だね。

ライト級

●ドラゴンスピリット　その4

コンティニューみっけ

栃木県／渡部徹也

コマンド

タイトル画面の時に、Ⅱボタン、Ⅰボタンの順に押してから、ランボタンでスタートする。

ドラスピのコンティニューは、マニュアルにも載っている程有名なんだよね。でも、ちょっとメンドウだなってヒトは、この技を使えば手間がはぶけて便利だぜ。



▲ゲームオーバーになっても、この画面がでてくる。これでコンティニューできる。

はみだし技 SPECIAL 2　「定吉七番」のパスワード入力画面でのはみだし技。ここでパスワードを入れ間違うといちいちメンドウなんだよね。でもⅡボタンを押しながら方向キーを押すと画面中のタコヤキカーソルが自由自在に移動、簡単に修正ができるゾ。

ミドル級

●ドラゴンスピリット その5

謎の？アイテムが出現！

熊本県／荒木祐二

理想的なパワーアップがたった1つのアイテムをとるだけで出来る！　しかも必ず同じ位置に出現する！　写真の位置を地面弾でビシバシ打ちまくれ！　？アイテムがでるゾ！

これで最強パワーアップ！





▲▶これでスモール＋ワイド＋パワーウイングの効果がある。

6面　氷河

6面の氷河地帯。そこの中間あたり。最もぶ厚い氷壁の左端を打ちまくれ！　ここは、なかなか、出現しにくいので、ちょっと苦労するよ！



◀やった！　アイテム出現!!　これさえとれば、最強だゾ！

8面　魔宮

ここはスゴイ！　いままでザウエルを倒せなかったキミも倒せるようになる。というぐらい役に立つ。何たってザウエルのすぐ前だもんね。



◀ここでもアイテム出現！　これでザウエルも倒せるはずだ。

フライ級

●ドラゴンスピリット その6

ボスキャラの安全地帯は

滋賀県／浅井義久

連射パッドがなかったりすると、ハンパじゃなくつかれてしまうのが各ボスキャラ。そんなキミへのうれしい激烈技。ボスキャラには安全地帯があるゾ。といっても、別に倒せるワケじゃないんで、ひといきつける程度のもの。当たり判定もちょこっと紹介するよ。



▲1面のボスの体には当たり判定がないから安心。8面も同じだ。



▲3面のボスは画面右上か左上が安全地帯なんだ。7面も同じだゾ！

フライ級

●ドラゴンスピリット その7

ロープロッドは破壊できる

富山県／山口隆志

3面の密林地帯、ここの中盤に現れるロープロード。コイツはしつこくってしつこくってもーいやになっちゃう、ってぐらいにとにかくイヤな奴。撃っても撃っても再生して執ようにブルードラゴンを追いまわしてくる。だから不死身だとばっかり思っていたんだ。ところが、破壊することが出来た。実はロープロッドの根元を、第3段階のファイヤーか、ファイヤーブレスで攻撃すればOK！　意外な盲点でしたね。



◀そこじゃない。根元だ、根元をねらえ！　倒せば千点入るゾ。

ライト級

●ドラゴンスピリット その8

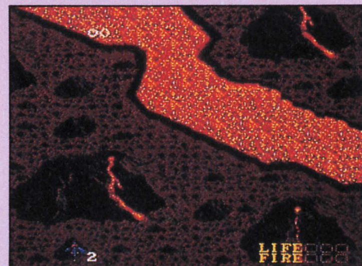
画面がフラッシュ！

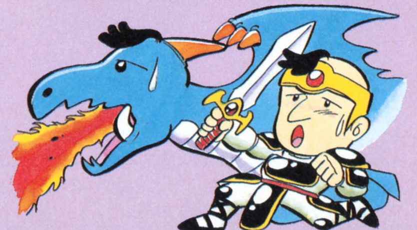
埼玉県／海老名広幸

コマンド　タイトル画面からデモ画面に変わる瞬間にランボタンを押す

タイトル画面からデモ画面に変わる瞬間、画面がまっ黒になった時に、ランボタンを押してみよう。画面がチカチカと点めつして、なかなか迫力があってオモシロいゾ！

チカチカしてるぞ！





はみだし技SPECIAL 3

「ドラゴンスピリット」で、？のマークのアイテムは上の6面と8面以外にも実は7面の魔宮でも出現するんだ。位置は7面の後半、スパイダーネットがたくさんいる所の先。小さな四角形の壁の裏を攻撃すれば出現するゾ！

ヘビー級

●ファイティングストリート

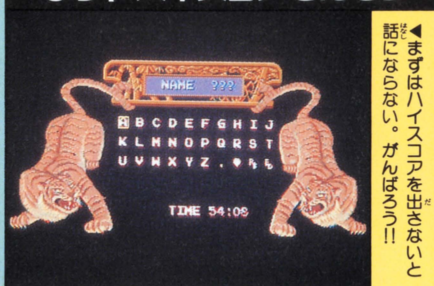
㊙コマンド一挙公開！

大阪府／横山貴之

な、なーんと、ファイティングストリートにも隠しコマンドがあったのだ。しかも一挙に4つ。どのコマンドも役に立つものばかりで、このコマンドさえあればアドンだろうがサガットだろうがはっきりいって敵じゃない！　今までのうっぷんを思いっきり晴らそうぜ!!

コマンド ハイスコア登録画面で下の1〜4のコマンドを入力する。そしてタイトル画面で方向キーの左とⅠボタンとⅡボタンを押しながらセレクトボタンを押す。

まず、ハイスコアをだそう



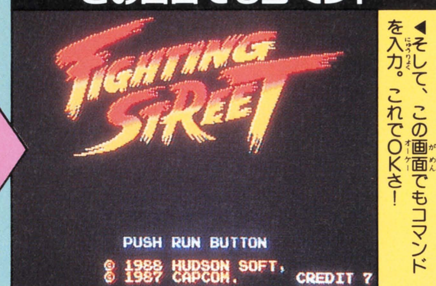
◀まずはハイスコアを出さないと話にならない。がんばろう!!

お好きなコマンドを入力



◀ここで下の1〜4のうち、お好みのコマンドを入力する。

この画面でもコマンド



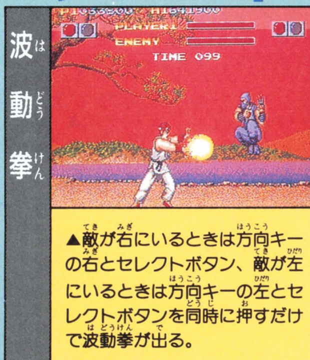
◀そして、この画面でもコマンドを入力。これでOKさ！

1 必殺技がカンタンにポンとでる！

ハイスコア登録画面で“・LK”と入力すると、波動拳、昇竜拳、竜巻旋風脚を方向キーとセレクトボタンだけでだせてしまうのだ！　今まで必殺技をだせなかったキミも、このコマンドがあればファイティングストリートの達人！　またこの技は2人用でも使えるから、友達と必殺技を出し合って楽しむ、なんていうのも迫力があっておもしろいかもしれないね！

コマンド ・LK

波動拳



▲敵が右にいるときは方向キーの右とセレクトボタン、敵が左にいるときは方向キーの左とセレクトボタンを同時に押すだけで波動拳が出る。

昇竜拳



▲昇竜拳は敵が右にいるときは方向キーの右下とセレクトボタン、敵が左にいるときは方向キーの左下とセレクトボタンを同時に押すだけ。

竜巻旋風脚



▲竜巻旋風脚は、敵が右にいるときは方向キーの左とセレクトボタン、敵が左にいるときは方向キーの右とセレクトボタンを同時に押せばいいぞ。

2 ステージセレクト可能

コマンド ・AS

ハイスコア登録画面で“・AS”と入力すれば、ステージセレクトが可能になる。ボーナスステージでもタイでも、エンディングでも、好きなところから始められる。



▲これがステージセレクト画面。とりあえずタイに行こう。



▲やった！　いきなりサガットと対決だぜ!!

3 クレジットが増える

コマンド ・HU

ハイスコア登録画面で“・HU”と入力すると、クレジットが4枚増える。つまりクレジットが7枚になるんだ。3枚じゃちょっとたりないもんね。



▲やりましたっ！　見事にクレジット7と表示されてるぞ。



▲1回死んでもクレジット6。ありがたやありがたや。

4 全て可能

コマンド ・SD

この“・SD”を入力すると、1〜3のコマンドを全部入力したことになる。



▲クレジット7でいきなりタイから始めて必殺技がだせる!!

はみだし技 SPECIAL 4 「No・Ri・Ko」で、小川範子のタイトル画面が出るまで、コントローラーのⅠ・Ⅱボタンを押し続けているとテスト画面がでてくる。そこで方向キーの左を押すと、小川範子の声で「ポン」といいます。（栃木県　福田雅之）

ライト級 ●ファイティングストリート

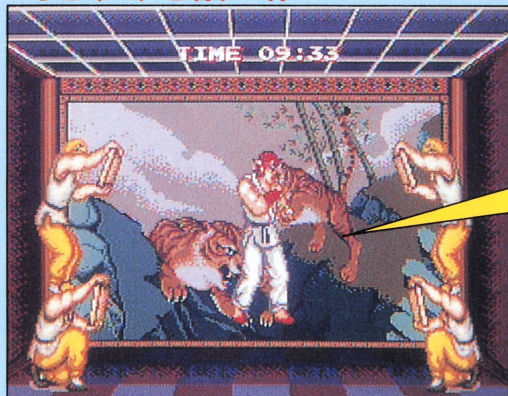
ボーナス面の怪!?

横浜市／難波貴弘

板を割るボーナスステージで、昇竜拳をだそうとすると、板を持っている人に見事にサクレツして、血をだらだらとたらしながら倒れていく、なんてことはなくて、「昇竜拳」という声は聞こえるんだけど、実際に昇竜拳は出ないで写真のように変な飛び方をするだけなんだ。

また、同じように、波動拳や竜巻旋風脚をだそうとすると、声はするんだけど、やっぱり必殺技は出ないんだ。なかなかリュウの姿が笑えるからやってみてね！

あら、不思議…!?



昇竜拳！

フライ級 ●No・Ri・Ko

撮影現場をみちゃえ

西宮市／田中友一

「No・Ri・Ko」で、範子ちゃんの部屋から帰ろうとすると、流れ星が流れる場面がある。そこで、流れ星が画面のはしへ消えるまでの間に、Ⅰボタンと Ⅱボタンを連打しよう。突然、範子ちゃんの撮影現場らしい画面を3面見れるぞ。夜寝る前は必らず「No・Ri・Ko」をやらないと眠れないキミや、「今日は原宿に行こうかなー、それとも渋谷…いや、やっぱり軽井沢だ！」と真剣に悩んでいるキミには“涙うるうるもの”の技だったでしょ。

Ⅰ・Ⅱボタンを連打！



▲よーし、流れ星が消えるまでに、Ⅰボタンと Ⅱボタンをひたすら連打するベーしっ！

隠し画面がでる！



▲こ、これが幻の撮影現場シーンだっ！ まだあと2枚あるので、やってみよう！

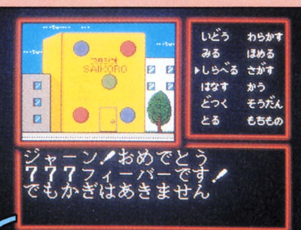
ライト級 ●定吉七番

サイコロスタジオでフィーバー

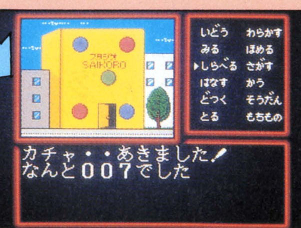
大分県／河野誠

第3章でサイコロスタジオへ行こう。そしてドアのカギの番号を“777”と入れる。すると、窓が光りだし、「ジャーン！ おめでとう777フィーバーです！」というセリフが出て、音も派手になっている気がするんだけど（パチンコのやりすぎかナ）。





▲やったね！ 777だ。あれ、でも開かないぞ!?



▲正解はやっぱり“007”だよね。

フライ級 ●妖怪道中記

5面からスタートできる

東京都／堺 邦治

スタッフインフォメーションボード画面で“S.62.08.22”と入力。そこでリセットしてからゲームを始めると、いきなり5面から遊べる。これでおいしいトコロだけをいただけます。

コマンド

タイトル画面でⅠ＋Ⅱボタンを押しながらリセットすると、コマンド入力の画面がでてくる。ここで“S.62.08.22と打ち込んでリセット。後はスタートさせるだけ。

コマンドを入力する



▲むっ！ コマンドを入力したらこんなメッセージが。

いきなり5面から



▲いきなり5面からスタート。これは手間がはぶけた。

はみだし技 SPECIAL 5 「妖怪道中記」で、上のコマンド入力画面で「HAL」と打ち込んでみよう。「ぼくはファミコンのGAMEもつくりました」と表示されるよ。 （鳥取県／福田宰）

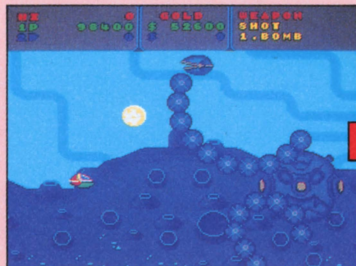
フライ級

●ファンタジーゾーン

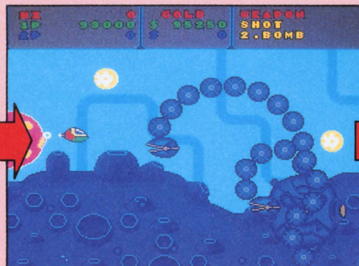
クラブンガーの腕がのびる

静岡県／白井文也

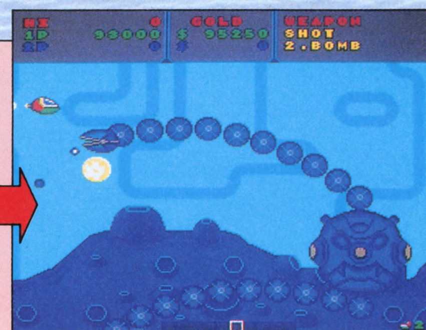
ステージ4のドリミッカのボス、クラブンガー。2本の触手をウネウネと伸ばしてくるとんでもない奴だ。弾もバンバンはいてくるので、思わずランボタン連射で逃げよう、などと思ったキミは甘い。ランボタンを押せば押すほど、コイツの腕はどんどん長くなり、自分が不利になってしまうゾ。



▲クラブンガー登場!! それ、ランボタンでボーズをかけまくってみよう。



▲おおっと、腕が伸びてきたぞ。このままではヤバイ。さらにランボタンをかけてみよう。



▲こんなに腕が長くなった。でも動きは遅いし、ランボタンの連打が早いと、弾をはかなくなるんだ。

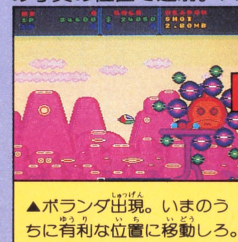
フライ級

●ファンタジーゾーン

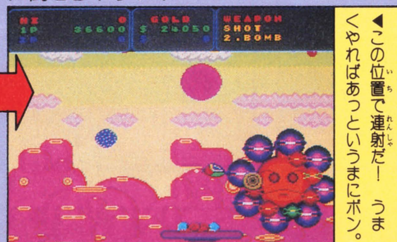
ボランダのラクな倒し方

茨城県／吉田浩二

ステージ2のダバスコーダのボス、ボランダ。コイツはもう好き勝手に弾（タネかな）を落としてくれるんで、ちょーつかれる！ それにメンドウでやだっ！ ってヒトだらけだと思う。そんなヒトは、下の写真の位置で連射。スグに倒せちゃうゾ！



▲ボランダ出現。いまのうちに有利な位置に移動しろ。



◀この位置で連射だ！ うまくやればあっというまにボン。

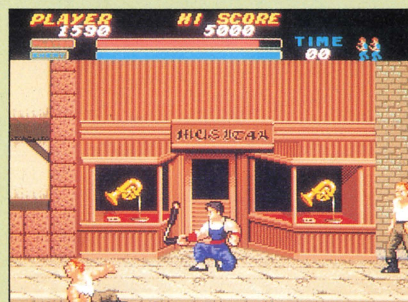
ライト級

●ビジランテ

タイムオーバーでも死なない

福岡県／小林浩幸

PCエンジン版ビジランテは、アーケード版をそのまま完全移植しただけあって、グラフィックやサウンドも大迫力でゲーセンそのまま。そのビジランテでTIMEが0になっても死なない技があるんだ。やり方はカンタンでただしゃがんでいるだけ。でも立つと死んじゃうから意味がない!?



▲おおーっ！ TIMEが0なのに生きている!! さすが主人公、しぶといぜっ！

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！ どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね！ もちろん、PCエンジンのワザに限ってOK。

この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“PCエンジン特製システムテープカッター”をプレゼント！ とっても役に立つ激烈グッズだぜ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！ 楽しいワザをたくさん待ってるぜっ！



▲セロテープのほか、カッターにハサミ、ホッチキスも内蔵されてるぞ！ これは便利！

40円
郵便はがき
101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技③』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、『激烈技スペシャル③』係に送ってください。私製はがきの時は、40円切手を忘れずにはってね。

●発表された方にはプレゼントを発送します。

はみだし技 SPECIAL ⑥
「ビクトリーラン」で、まずNECの連射パッドを2段階の位置に合わせてゲームをスタートさせよう。なんと、車が時速0㎞で少しずつだけど走りだすぞ。（松山市／高田真人）

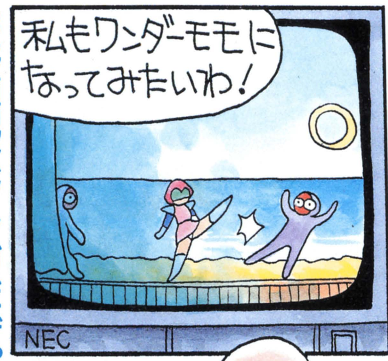
◆知る人ぞ知る、アーケードゲームの名作。PC移植記念マンガだぞ。

ファジ〜な★昼下り(ひるさがり)

八王子(はちおうじ)が生んだ天才(てんさい)ゲーマー

見田竜介

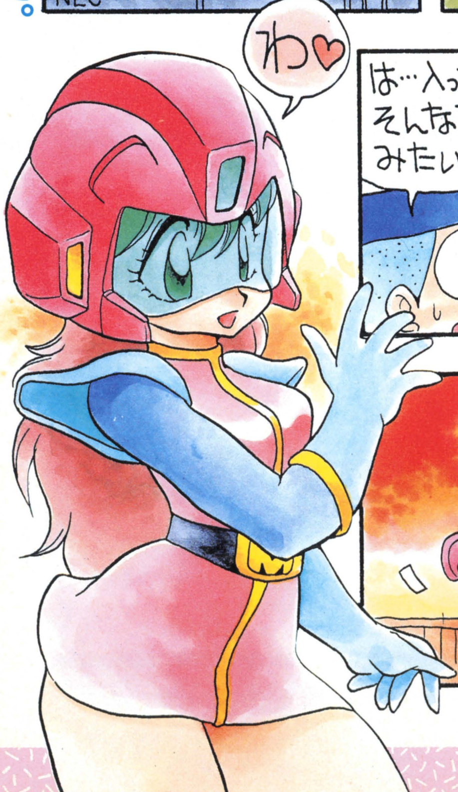
VoL3ワンダーモモ
禁断の裏技!?

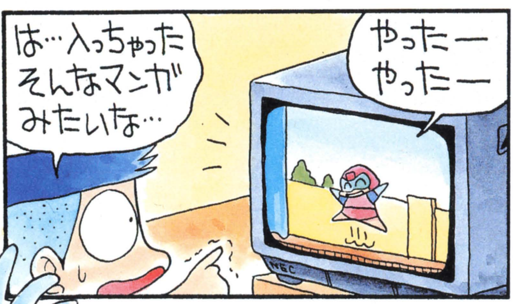






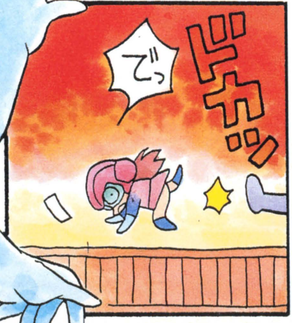
ヒュン・







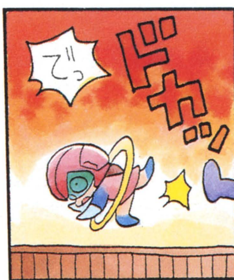






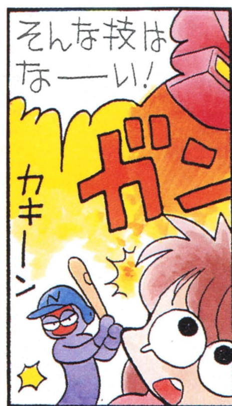


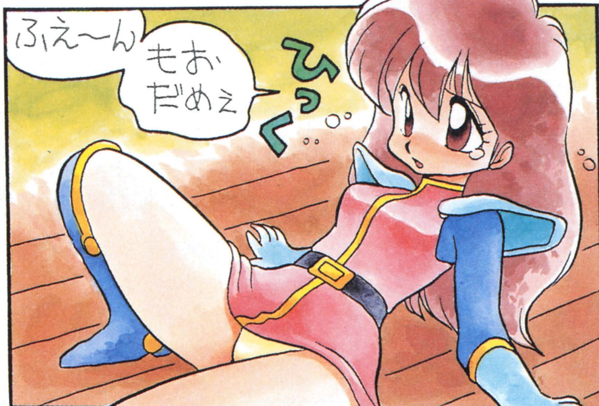


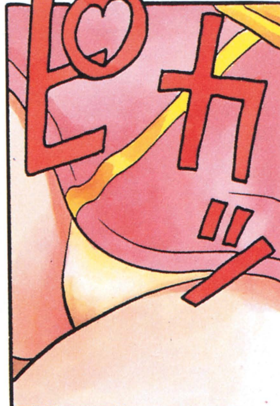


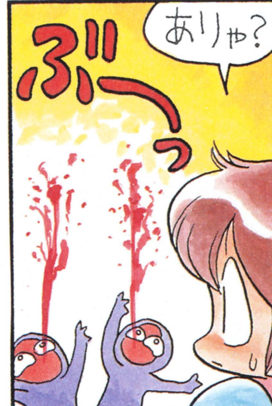








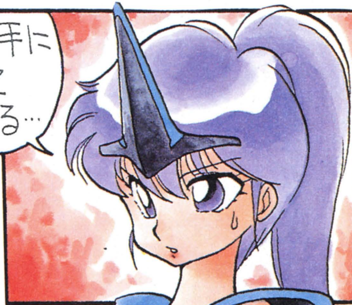








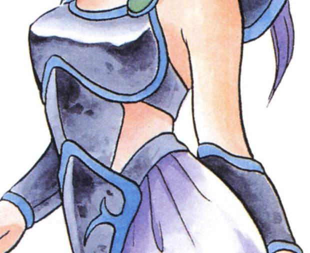




















◆いそがしくて、ろくに正月遊べなかった見田先生に、はげましのおたよりを出そう！

TO BE CONTINUED?

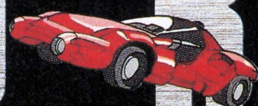


闘争レ

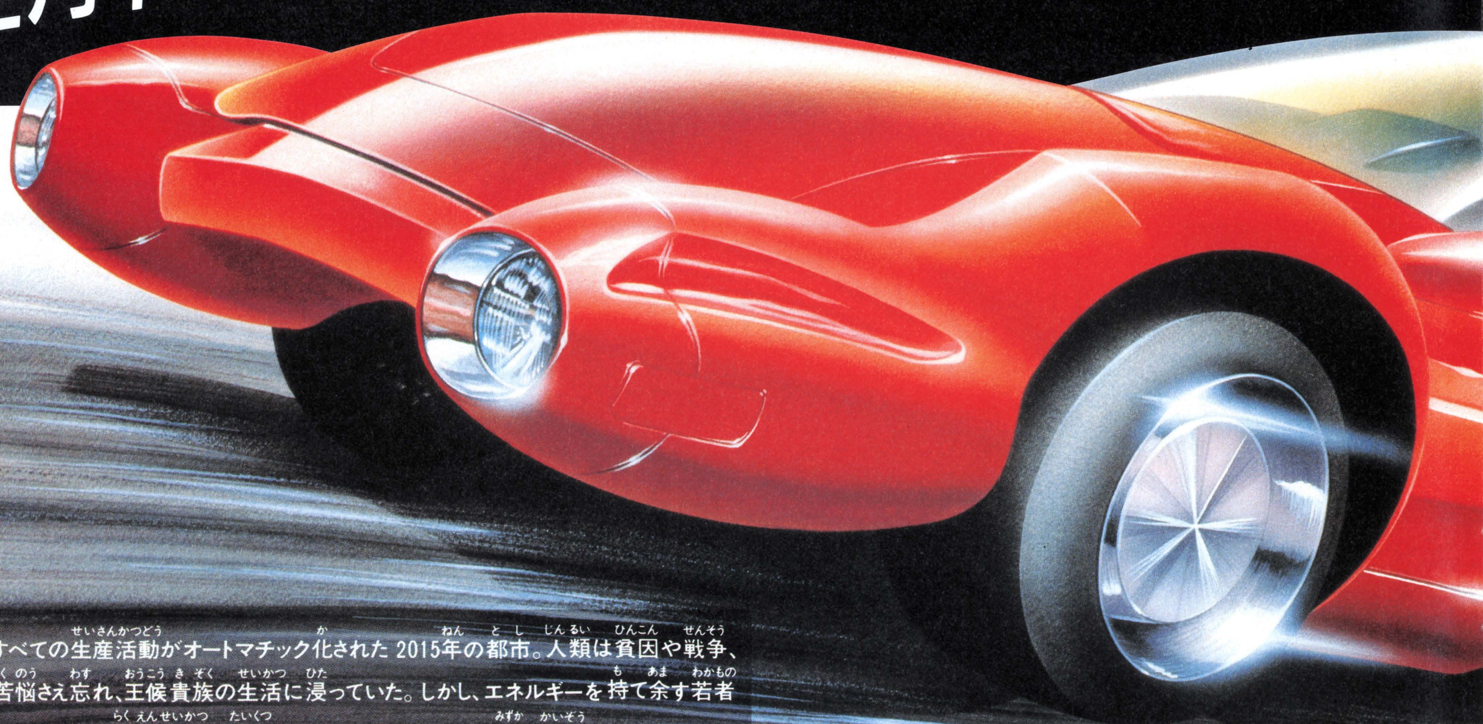
ライセンスはいらない

youing メサイヤ MASYAが放つ
新春第1弾
2月下旬発売予定

モトローダー
MOTO RO



時代を超えたハイパー・モー



すべての生産活動がオートマチック化された2015年の都市。人類は貧困や戦争、苦悩さえ忘れ、王侯貴族の生活に浸っていた。しかし、エネルギーを持て余す若者たちにとって、楽園生活は退屈そのものだった。そして、自ら改造したガソリン・エンジン登載のレーシングカートを持ち寄り、苛酷なレースを始めた。モトローダーと名づけられた彼ら。闘争心に燃え、身らの存在理由を求めて、サーキットを疾走した。



youing メサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間) 9時～18時



は日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

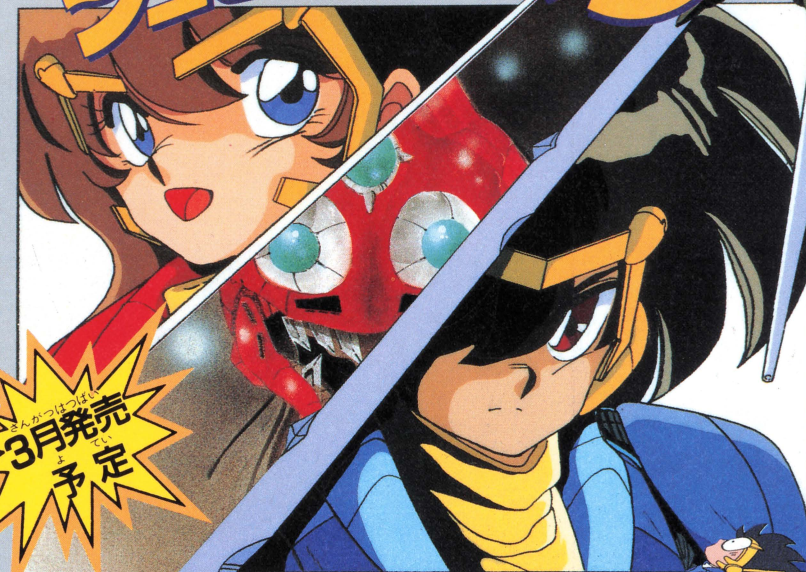
ースに

。

PC Engine

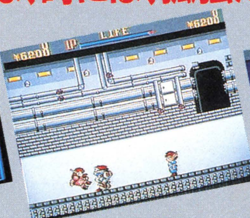
ADER

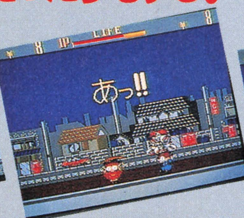
ワーレース



ヒーローは、時には、孤独だったりもする。



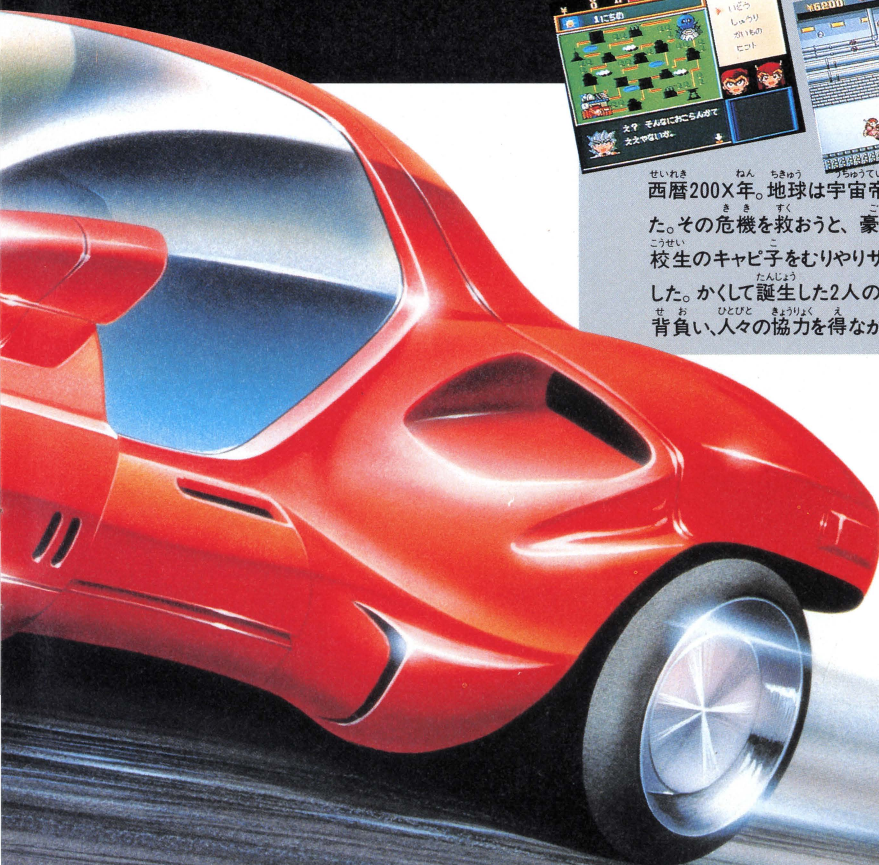






西暦200X年。地球は宇宙帝国「悪空魔団」の攻撃を受けた。その危機を救おうと、豪徳寺博士は魚屋の太助と高校生のキャピ子をむりやりサイボーグ町人シュビビンマンにした。かくして誕生した2人のヒーロー。逃れられない運命を背負い、人々の協力を得ながら、魔の帝国に戦いを挑んだ。

●PCエンジン初、2人同時プレイアクションゲーム。●アーケードゲーム並のリアルなグラフィック。●町の人から情報をキャッチして、全速前進。●ゆかいなキャラクターがいろんな場所で大活躍。●プレイキャラクター(太助、キャピ子)の選択が可能。



●PCエンジン初! 5人同時プレイレーシングゲーム。

●コースにしかけられた数々のしかけ。

●ド迫力でせまるサウンドとリアルな操作性。

●賞金を使ってパーツを交換。パワーアップする車。



●メカニックデザイン 大張正己

おまえらなんかにゃ、負(ま)けないよ。



いよいよ3月下旬スタートだ!



NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時〜18時



は日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵のチャンプ。でも、ママも姉きもいっしょになって大コーフン。うかうかしてるとボクが最下位……。イヤダイヤダそんなのイヤダ！しょうがない、勉強時間をへらすっきゃない。ン？

(うわさの4人プレイ) ●1人〜4人で同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形をシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。有名コースをヒントにデザイン/レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定も可能。よりホンモノに近いプレイができる。●キャディーから適確アドバイス。●ハイパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.＆テーマソング。●疲れたらちょっと休憩。途中からの参加もOK。

発売目前

まるでコースにいるみたい！スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

PC Engine

がんばれ！ゴルフボーイズ



有名コースをヒントに設計。リアルなコースが全54ホール以上も！



かわいいキャディーがアドバイス。臨場感タップリ！



力のかけ方、ボールのインパクトポイントの位置などを自由に設定できる！



スイング、スタンスなどの微妙な設定もOK。キミのホントーの実力が生かせる。

あぶないスポーツ、それがエナジーだ。
おぞましい妖魔獣との息つまる戦い。はじめてのドラマチックESPアドベンチャーゲーム誕生！
●迫力たっぷりのリアルサウンド。●臨場感いっぱいのすごいビジュアル。●ナゾときと状況判断のおもしろさに夢中！まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋R.P.G.エッセンスがドッキング。●多彩なシーンがいっぱい。絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールやニューアイデアの攻撃アイテムがたくさん登場。その使い方がキーポイント。



PC Engine

近日発売予定

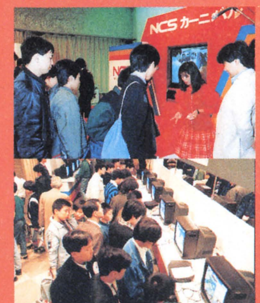
エナジー

キケンがきっとスキになる。

ESPアドベンチャーゲーム **ENERGY**

大にぎわい！
NCSカーニバルに
来てくれてありがとう。

さる11月20日、東京新宿のスタジオアルタで開催したNCSカーニバルは、みんなの熱気でムンムンでした。入りきれなかった人や、ゲームがなかなかあかなくて、遊べなかった人たちゴメンなさい！でも、NCSのPCエンジンゲームのオモシロさ、わかってくれたでしょ。これからもよろしくっ！



パソコンの面白さも、奥が深い。

PCエンジンに負けず劣らず面白いパソコン。
これからパソコンを始めるなら、
楽しい情報が満載のポプコムだよ。



別冊付録
ラストハルマゲドン
妖怪変紀行







おもしろソフトめいっぱい
新作ソフト徹底攻略レポート
●水滸伝●ティル・ナ・ノーグII
●ファースト・クィーン●野球道
●ソーサリアン追加シナリオVol.3
●大海令●信長の野望・戦国群雄伝etc.

おもしろホットな
パソコンマガジン
●定価500円

POPCOM
月刊ポプコム／Popular Computer

3月号 2月8日ごろ発売 小学館



コミックアドベンチャーシリーズ第3弾
3D AVGで迫ります！
ハードのとっておき情報満載
ハイテク地獄耳
アイドル・アニメ・映画の話題でいっぱい
アミューズメントレーダー

NEW GAME SPECIAL
最新ゲームスペシャル

今月もあふれんばかりの新作情報が届いた。初登場のゲームもいっぱい！PC界も新世紀を迎えているぞ！



弁慶
べんけい

サン電子／発売日未定／価格未定

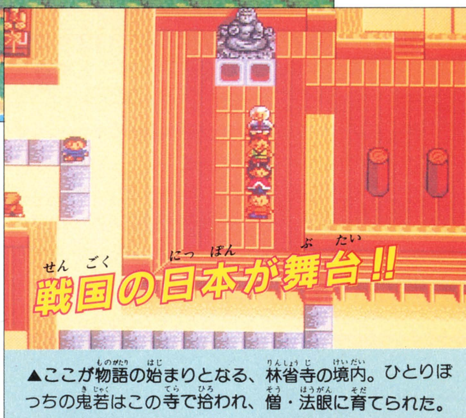
いま、伝奇RPGとなって悲劇の英雄伝説がよみがえる!



『アウトライブ』に続くサン電子の第2弾は、日本の歴史的伝承に題材をとったRPG。怪異と波乱うずまく冒険絵巻だ！

舞台は鎌倉時代。主人公・鬼若は全国各地を巡りながら義賊・伊勢三郎、巫女・沙夜香、そして剛力を誇る弁慶を仲間に加え、襲いくる魔物たちを打ち倒して、ついには自らの驚くべき出生の秘密を解く——というのがあらすじ。

さまざまの史実や伝承をストーリーに盛りこみ、3メガの容量につめこんだ、パーティー制の本格ロールプレイングだぞ！



▲ここが物語の始まりとなる、林省寺の境内。ひとりぼっちの鬼若はこの寺で拾われ、僧・法眼に育てられた。



◀ここは神社。西洋風RPGでいうところの教会にあたる場所だ。

もちろん地下ダンジョンや塔なんかもあるぞ!!



◀フィールド中には、地下迷路だってある。

◀ここは塔の中。秘密やイベントもいっぱい。



左の写真は、魔物たちとの戦闘シーン。

ゲーム中に出てくる魔物（敵キャラ）は、およそ120種類！敵キャラのグラフィックも、おどろおどろしく仕上がっているぞ！

キャラは本宮ひろ志がデザイン!!

これが主人公の・鬼若と、その仲間、（下右から）沙夜香、三郎、弁慶のステータス画面。これらのキャラクターは、あの本宮ひろ志がデザインしたものだ。

鬼若	レベル12
HP	58/ 58
MP	48/ 48
ちから	38
すばやさ	31
こうげきりょく	38
しゅびりょく	36
EX	5000
つぎのレベルまで あと	2000
おかね	5000

沙夜香	レベル12
HP	55/ 55
MP	100/100
ちから	22
すばやさ	42
こうげきりょく	22
しゅびりょく	40
EX	7800
つぎのレベルまで あと	4200
おかね	5000

▼これが弁慶。各キャラクターの個性もさまざまだ！

▲沙夜香は霊力を持つ巫女。つまり日本の魔法使い。

※画面は開発中のものです。

魅る八犬士伝説
和風ARPG登場!

魔界八犬伝SHADA

データイースト/価格未定/発売日未定

『ウイニングショット』に続いて、データイーストから発売されるPCエンジンソフトは、伝説の八犬士たちが登場する『魔界八犬伝SHADA』に決定!

魔物たちを倒すアクション部分と、情報によるストーリー展開がミックスされたRPGだ。

STORY

遠い昔、この国は怨霊「玉梓」によって恐怖に包まれていた。人間を憎む「玉梓」は、さまざまな魔物を操り、国はまさに地獄絵と化していたのである。しかし、そうした中で里見の伏姫の意志をつぐ八人の剣士が、不思議な霊玉を使い怨霊を静め、その力を封じた。

ところがある日、魔人ガリョウによって封印を解き放たれてしまったのだ。八犬士の血をひく"しん"は世の平和のため、旅立つことになった。

このゲームは、八犬伝を柱として物語が進んでいく。和風RPGなんだけど、ゲーム構成を見ると、すごく西洋っぽいノリがあるんだ。

ゲームの中には、トラップや謎解きもあってカンタンには先へ進めないぞ。ゲーム中にイベントもたくさん用意されているので、楽しみだね。魔物たちは、それぞれ個性ある動きでグラフィックもなかなか。どこかにいる仲間をさがし出してパーティプレイもできる。RPGファンは期待して待っててほしい!

ステータスを見ながらプレイだ

左下には、集めた玉を8つはめこむようになっている。

上の部分がプレイ画面。右下はステータス。金=持ち金。心=経験値。レベルに関係する。邪=戦闘中の敵のヒットポイントを表示。

物語は里見の村から始まる!

ゲームをスタートすると、まず、この村に出る。村人たちの話を聞くと、近ごろこの村のすぐ近くまで魔物がせまってきているらしい。長老の家へ向かった主人公は、長老から自分の素性を知らされ、平和をとり戻すために旅立つよう頼まれる。魔人ガリョウとはいったい何者なのか、そして、再び怨霊を封じこめるためにはどうしたらいいのだろうか。

冒険を進めていくにしたがって、次々と謎が深まり、グイグイと「SHADA」の世界へひきこまれていく。

村人の話を聞こう!

情報やヒントは必ず聞く。これがゲームの重要なポイントだね。

長老の家に向かおう

村に住む長老から「玉梓」の話を聞く。旅の準備金を預かるのだ。

店でアイテムを買う

魔物を倒すための武器や防具をそろえてから、村を出よう。

装備して旅に出発

店などで買った武器や防具は、そのたびごとにセレクト画面で装備するのだ。使いたいアイテムがあれば、戦闘中でも使うことができる。

里見の村から出ると、魔物たちがうろつく"里見ケ原"で、戦いが始まる。

セレクト画面で、ちゃんと装備をチェックしよう。

ガンヘッド

ハドソン／発売日未定／価格未定

映画とドッキングしたメディアミックス！超迫力のシューティングがついに登場!!

先月号の「PC-MEDIA SPECIAL」で、映画『ガンヘッド』のゲームが作られることにふれたけど、その開発中の画面がコレだ!!

ゲームは、ガンヘッドのストーリーをもとに、大幅にパワーアップされたシューティングゲームになりそう。地球上はもちろん、宇宙空間での戦闘もあるそうだ。

また、自機のパワーアップも、かなりハデになる予定。開発画面でも、多種多様にパワーアップするようになっていたぞ！

こりゃぁ、キミのシューティング魂を直撃する一本だね!!





▲パワーアップもかなりハデになる。自機のまわりにはオプションもつく予定だ。



▲戦いは、宇宙空間にまで広がる！ 巨大戦艦との凄絶な戦闘も出てくるらしい！

パワーアップに期待して下さい!!

現在は、まだ開発段階なんですが、やっぱりハチャメチャにパワーアップをするようなゲームにしたいですね。最高のパワーアップになると敵がうじゃうじゃ出てきて、ガンガン高得点が取れるようなのもオモシロイんじゃないですかね。期待して下さい。



ハドソン・高橋利幸氏

ナグザット・カンツリー倶楽部

NAXAT OPEN

ナグザット／4月発売予定／価格未定

ガンと一発、ヘッドで打て！

2人用マッチプレー・モードと、マルチタップを使えば4人まで遊べるトーナメント・モード付き。全18ホールが一枚の広大なマップ画面になっていて、ちょっと奇抜なテクニックも必要。ゲームスタート時にはハンディもつけられる。あのナグザットだけに一味も二味も違うぞ！



◀このコースにとてつもない興奮がかくされているのだ！

-1 PLAYER-

NAME	HDCP
FUJISAWA	05

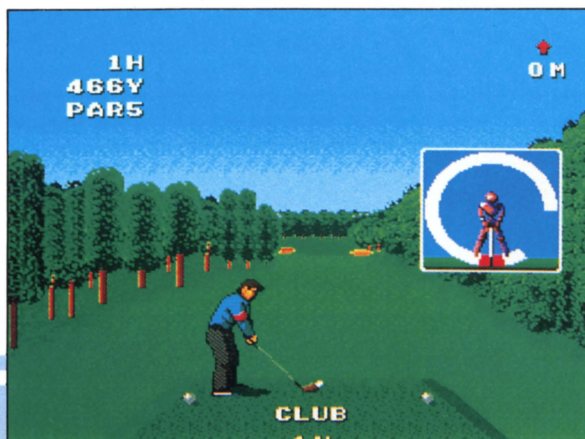
CLUB
1W 3W 4W 1I 3I 4I 5I
6I 7I 8I 9I PW SW PT

1W 2W 3W 4W 5W 1I 2I 3I 4I
5I 6I 7I 8I 9I PW PS SW END

◀持参するクラブを選び、ハンディもつけられるぞ！



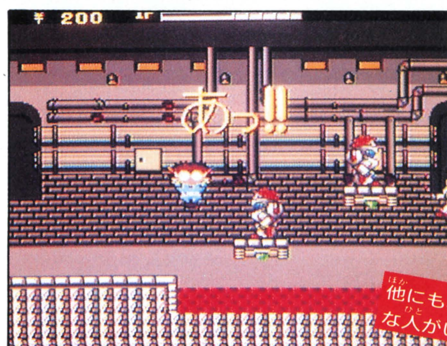
◀ボール状態の表示も、なかなかリアル！



改造町人シュビビンマン

メサイヤ(NCS)／予価5300円／3月中旬発売

発売近づく「シュビビンマン」。キャラもカワイイし、アイテムもタップリっていうことで、前評判が高い。この春、期待のソフトだネ。今回は、その「シュビビンマン」の各エリアの秘密をチョットだけ教えちゃおう。各エリアを攻略すると、それぞれ町の人が出てきて、とってもウレシイことが起こるんだ。どこで何が起こるか、くわしいことは次号で大公開するよ。



町の秘密を公開だ!!


おれいに、むりし、むたんぽ、むきげんで ¥2000かしましょう。

ここは銀行。これをクリアすると、写真のようにお金をかしてくれる。ラッキー♡


ちょっとまって いま、なおしてあげる。

この病院では、体力を回復してくれる。こんなカワイイコのためなら、何だってやるぜ。

町の中にある、いろんな建物。クリアすると、いろいろいいコトがあるよ。うーん、燃えてくるぜ！



出発点 最初はココにいる。博士に激励されながら出発だ。


あーーたすかった。おれいにシュビビタンAをあげるよ。

薬屋さんを救うともらえるシュビビタンA！　体力が0になったら全部回復する薬だ。


れいといっちゃなんだが おまえのかたなのパワーをあげてやる。

工場のおじさん。刀のパワーを倍にしてくれる。これで敵キャラを一撃だ！

他にも、こんな人がいるよ。


おめえのからだを、いまのばいのつよさにしてやっからよ。


そうか、そうか。それでは、このおまもりをもってゆくがよい。

2人プレイで面白さ倍増!!

「シュビビンマン」は、2人同時プレイができる。2人プレイだと、2段ジャンプ！や、パワーアップ・シュビビームなど、1人の時には楽しめないことができるようになる。ぜひとも2人でやりたいね！





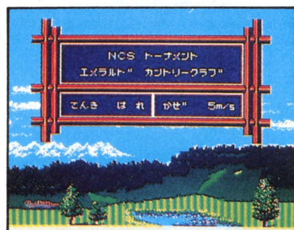
2人がビームパワーをためて後ろの人から前の人に撃つ。

がんばれゴルフボーイズ

メサイヤ(NCS)／予価5300円／3月下旬発売

ピンポーン!!PCゴルフ教室が始まるぜー!!

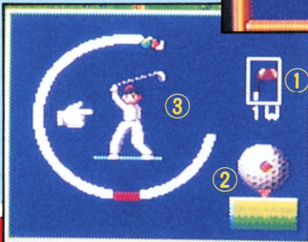
「あ～、諸君。いよいよキミたちも、あの『貴族のスポーツ・ゴルフ』をプレーできることになった。しかもコースは名門中の名門、NCSエメラルドカントリークラブっつうところだ。このカントリークラブは、明るく親切、初心者でも伸び伸びプレーできることで有名（になると思う）だ。しかも何と、このゴルフコースには軽快なBGMまで流れている。この最高の環境で、ぜひとも思いっきり楽しく、ゴルフの腕をみがいてほしい」3月オープン!!



これがNCSゴルフ場だぞ!!

ゲームはトーナメント、ストローク、マッチの3種類。1人～5人までプレイできるけど、マッチプレーは、もちろん2人しかできないヨ。右の写真のように、画面の左に、コースレイアウトが見えていて、その下に天候・風向きなんかが表示されている。天候によって、グリーン(芝)を転がる距離が変化するし、風向きによっては、ボールを上げた方がいいか、低い弾道で飛ばすかがきまる。プレー画面は右のウインドウが開いてクラブ、打点、スイングの強さを決めるのだ。





1 クラブを決める。1番ウッドからアイアン、サンドウェッジまでフルセット。

2 ボールの状態（ラフやバンカーなら、その状態が表示される）と打点を決定。

3 スイングは、強度を調節できる。インパクトは①ボタンを押して決定！



親切なキャディさんもいるのダ

ゴルフなんて、わかんないよ～、という人のために、アドバイスコマンドがある。クラブの選び方や打つ強さを教えてくれる。

カップインした時に結果が出る。これは通称ダボ。

DOUBLE BOGEY

サイバークロス

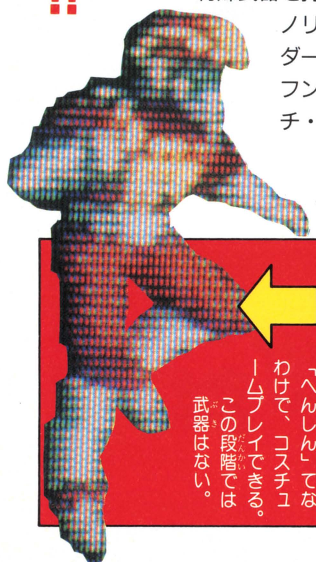
フェイス／4月発売予定／価格未定

変身刑事が大暴れするぜ!!

悪の異星人科学者・ドクターノズミが作り出した、バイオ怪人!! 地球征服を企むドクター・ノズミの野望を打ち砕くため、武装刑事・サイバークロスが立ち上がった!!

ゲームは右スクロールのみの、アクション・ゲーム。1ステージにエリアが3つあり、全3ステージ。敵を倒すと、変身アイテムが手に入り、パワーアップできる。さらにもう一度アイテムをとると、3種類の特殊武器を持てるぞ!!

ノリとしては、仮面ライダーかライブマンかってフンイ気で楽しい。パンチ・キックの動きの良さも、さすがPCエンジンしていて、これはオススメよ。

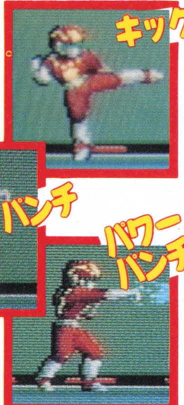




「へんしん」てなわけで、コスチュームプレイできる。この段階では武器はない。

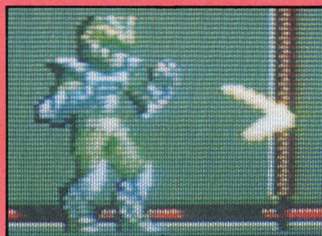
基本攻撃はパンチとキック!

特殊武器以外は、サイバークロスはパンチとキックのみで戦わねばならない。①ボタンを押してパワーをためると、パワーパンチ・パワーキックができる。ジャンプもしゃがむのもOK。動きがなめらかだから、ファイティング・ゲームとしてもバッチリ楽しめるぜい。

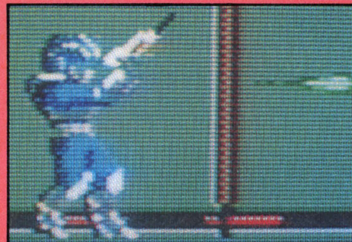




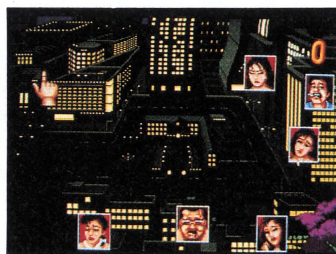
3種類のパワーアップができる!!



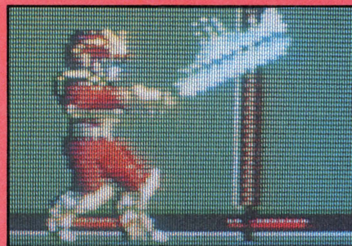
左にいる敵キャラ。この先頭の赤いやつが、変身アイテム(赤青緑の3色ある)を持っている。で、1つとるとサイバークロスになり、2つとると武器が使えるのだ。



2つめが青のアイテムなら、レーザー銃を撃てる!!



2つめが緑のアイテムなら、ブーメランが使える!



2つめが赤なら、ライトサーベルを使えるのだ。

麻雀学園

フェイス／発売日・価格・正式タイトル未定

ゲームセンターで人気のゲーム登場

画面写真はすべて、アーケード版のものです。

▶夜の大都会、欲につかれた雀士たちが、今夜もうごめいている。

▼で、でましたヤーちゃん! こいつは注意しないと、イカサマしそうだ(こっちもするけど)





▲てめえ! ナメるんじゃないぜ!(なんで怒ってるのかは知りませんが)とにかく鉄拳制裁だぜ!!



中国五千年の歴史が磨いた麻雀。実に奥が深〜いゲームなのだ。で、この『麻雀学園』は、なんとイカサマ技ができるのだ!! ヤーちゃんや、ネーちゃんを相手に、必殺のツミコミで勝負!! これがほんとのリアル麻雀だね!!

めぞん一刻

マイクロキャビン/今春発売予定/価格未定

PCエンジン版の響子さんが到着したよん！



みなさんおまたせいたしました！　というわけで、ついにPCエンジン版『めぞん一刻』の画面ができたぞ。

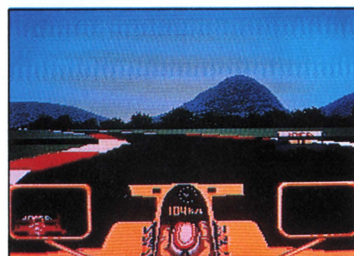
ただし、この画面はまだ開発途中ので、変わる可能性もありそうだ。早くほかの画面も見てみたいね。

来月号では、いよいよ全体的なものを見せられると思うので（今度こそ大丈夫！）もうちょい待っててね☆☆

F-1 PILOT

パック・イン・ビデオ/3月発売予定/6300円

ゲーセン初期の名作が、PCエンジンで復活!!



レーシングカーの頂点であるF-1のスピードと興奮をリアルに再現した、レーシング・シミュレーション！　基本的には、レーシング・ゲームなんだけど、サインボードやピットインなど本物さながらのイベントもいっぱい。そして、シートに座った低いポジションから見るコックピット画面は、まさにF-1ならではのスピード感とリアルな興奮が体感できる。これは超期待！

さぁ、キミも時速300キロの風を味わってくれ！

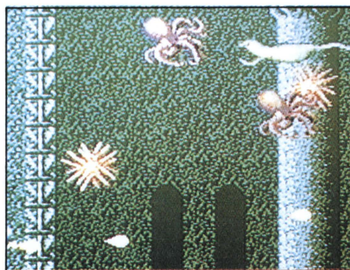


◀雨のレースもある。雨天用パーツに交換！　これはピットでの作業シーンだ！

ディープブルー・海底神話

パック・イン・ビデオ/3月発売予定/5300円

海底でくり広げられる、深海シューティング！



神話的な海底世界を舞台にした、サイドスクロール型のシューティングゲームだ。

金魚型のユニークなスタイルをした深海艇が主人公だ。アイテムを取るたびに、武器はパワーアップするぞ。でも自機は一機だけのダメージ制だから、敵の猛襲とか、けっこう難易度の高いシューティングになるんじゃないかな。

敵キャラを始めグラフィックはとても美しく、ファンタジックな冒険が楽しめそうだ！

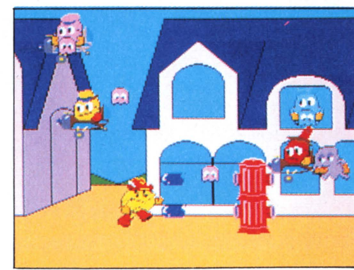


◀敵キャラたちも古代魚類や貝、タツノオトシゴ……など、みんな海中生物たちだ！

パックランド

ナムコ/発売日未定/価格未定

デート気分のオシャレなレースゲームだっ!!



〆切直前、ナムコの新作タイトルが明らかになったぞっ!!　ゲーセン、ファミコンの初期の名作"パックランド"だ。

迷子になった妖精を「フェアリーの国」へ送り届けるため、8つの世界でアクションしよう。

このゲーム、ゲーセン版では、ちょっと操作方法が変わっていたけど（Iボタンで右移動、IIボタンで左移動、方向キー上でジャンプ）2種類の操作法が設定されているので、通常ゲームに慣れたキミでも大丈夫だぜ!!



◀無事、フェアリーの国へ着くと、魔法の靴がもらえる。空中でもジャンプできるぞっ!!

HOT LINE

ボクシングは都合により試合順延になってしまいました。でも、その前に『NAXAT OPEN』があります。ここには、トリッキーな名物コースがいっぱい。自信のないヤツは手を出すな！（ナグザット・浦和）

今年の一作目、『死霊戦線』も、やっとマスターROMが完成！　ただ今、工場で一生懸命作っているところなんだ。迫力の戦闘シーンあり、謎解きありのARPG『死霊戦線』期待しててね！（ビクター音産）

「OUT LIVE」に続く本格派RPG「弁慶」が順調に開発中です。本宮ひろ志先生のシリアスな敵キャラ、マップ画面のキュートなキャラクター！　主人公"鬼若"の出生の秘密をさぐれ!!（SUNSOFT・HERO）

今年は、20作ぐらいのチームが動いています。まだ○○とか△△とかタイトルは出せませんが、ぜひともお楽しみに！　来月号では、『凄ノ王』をバッチリ紹介できると思います！　期待しててね！（ハドソン・高橋）

いよいよ桜の季節に、『めぞん一刻』が発売になります。めぞんファンのみなさん、もうちょっとの辛抱ですから、期待して待ってて下さい。次回作も、そろそろ構想に入ろうと思っています。（マイクロキャビン）

サリオの第一弾『大地くんクライシス』は、順調に開発が進んでいます。現在は、マップ画面ができあがり、キャラクターたちもほぼ完成というところです。初夏には、皆さんに遊んでもらえると思います！（サリオ）

次回作のシューティング、『ROCKON』は7月発売予定。このゲームもスゴイぞ！　4画面分もある、驚異のボスキャラが登場！　期待してね。もちろん、『YAKSA』もヨロシク！（ビッグクラブ・大久保）

今年の夏の発売をめざして人気マンガ家・宮下あきら先生キャラクターデザインのアクションゲームを企画中です。宮下先生のキャラがPCエンジンで暴れまわります。皆さん、期待して待ってて下さい。（東京書籍）

1人から5人まで同時PLAY OK！　もうすぐ発売、"モトローダー"。こたつの中でぬくぬくするよりモトで熱くなろう！　でも勉強もしっかりね。キミの後に母さんの目がキラリ！（メサイヤ（NCS）下田キャピ子です）

ネクロスの要塞

アスク講談社/発売日未定/価格未定

開発快調!!ファンのキミ、もう少し待ってて!!

幻想の大陸、タンキリエを狙う帝王ネクロスが復活しようとしている。これを阻止すべく、危険山盛りの旅へ出撃しよう!!

キミが操る"勇者"は全部で8人。マージ、マーシナリィー、サムライ、ドワーフ、エルフ、アマゾン、バーサーカー、ナイトたちだ。

マルチキャンペーンシナリオ方式のこのゲーム。ひとつの章で、最大3人までパーティーを組むことができるぞ。



◀敵モンスターたちの開発画面だっ!!







P★47

エイコム/3月発売予定/予価5200円

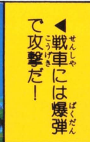
ドイツ空軍を相手にした、壮絶な空中戦!

P47とは、第二次大戦中のアメリカ軍の戦闘機サンダーボルトのこと。このP47を操って、ヨーロッパ戦線のドイツ軍を撃破するのが、キミの使命だ。

ステージは、ヨーロッパ平原、北アフリカ戦線、大西洋…など全8面。敵のドイツ軍は、戦闘機ばかりでなく、各種の戦車、戦艦……などをくり出して猛攻撃してくるぞ!







◀戦車には爆弾で攻撃だ!





◀巨大戦艦ビスマルクも登場!

開発情況

すでに紹介済みのソフトは、現在こんな感じなのだ!

ダライアス

NECアベニュー/発売日未定



6月発売をめざして製作中だ。あのワイド画面がどうなるか、楽しみにしてて。

ワードナの森

NECアベニュー/発売日未定



またも大幅に発売予定が遅れてしまった〜い!! 6月頃にはなんとかなるか?

3Dゴルフ(仮称)

NECアベニュー/発売日未定



のきなみ遅れ気味のNECアベニューものの中でも、一番最後の発売になりそう。

レインボーアイランド

NECアベニュー/発売日未定



残念ながら、まだ発売予定は?とのこと。情報が入り次第、大紹介するからね。

パワーゴルフ

ハドソン/発売日未定/価格未定



ほぼ完成して、現在は調整の段階。ただし発売自体は5〜6月にしたいとか。

凄ノ王伝説

ハドソン/発売日未定/価格未定



こちらもほぼ完成。4メガに収まるよう、プログラム圧縮中。来月は紹介するぞ。

デジタル・チャンプ

ナグザット/5月発売予定



発売が5月に遅れたけど、万全のコンディションで登場予定。しばしお待ちを。

わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち

ビデオシステム/今春発売予定/価格未定



現在最後のツメを行っているところ。次号ではくわしく紹介できそう!!

サイバークロス完成もあとわずか。今、難易度の設定をしてるところです。今回はサイバー実物大のぬいぐるみを作ってビデオを取るつもり。注意して見ていれば、キミもどこかで出会うかもしれないよ。(フェイス)

時代は昭和から平成へ! 2つの時代をまたいで開発される「麻雀刺客」は平成の定番ゲームとして、麻雀の新時代を宣言します。ゲーム内容の発表は、皆さんに震度7級の衝撃を与えるでしょう! (日本物産)

『P☆47』は内容的には業務用の完全移植。そこにさらにプラスして、PCエンジンだけのオリジナル・ステージがあります。PC初参入ですが、これから応援してくださいね。(エイコム・竹森)

ナムコ本社の受付をしているのが、ロボットだということを皆さん知っていますか? 私は時々思うのです。そのやさしい目をしたロボットがワンダーモモだったらいいなぁ〜と。(ナムコ・夢みる少年KON^2)

「わいわい麻雀」の完成が近づき、テストプレイに追われています。予定より少し遅れましたが面白いゲームになりました。これからは「ラビオレプススペシャル」とスポーツゲームにガンバリます。(ビデオシステム)

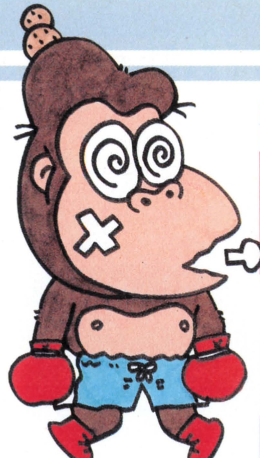
皆さんお元気ですか? ビジランテもぶじ発売。楽しんでくれてますか? 敵がかなりシブトイと思いますが、くじけずふりきってチャレンジして下さい。これからもガンバリますので応援して下さいね。(アイレム)

「SON SON II」みんな遊んでくれてますか? けっこうむずかしいでしょー。そこで「SON SON II」を攻略する必殺技をお教えします。それは「信念、努力、忍耐だ!!」もうキミに敵はない!(NECアベニュー)

3月末に当社初のPCエンジンソフトが2本発売されます。どちらもオリジナルで、きっと楽しんでもらえると思います。それにしても初めてってホント大変。涙、ナミダよっ! ううっ!! (パック・イン・ビデオ)

今年の春(?)までは『ネクロスの要塞』のアスク講談社です。こっそり次の企画・開発も進めていますが、まだしばらくはひ・み・つ。でも徐々にこの欄でお知らせしていきますので、よしなに! (アスク講談社)

いよいよ3月3日に『ウイニングショット』を発売します。誰にでも楽しめるゴルフゲームです。期待して待っててください。続いて第2弾は本格RPG『魔界八犬伝SHADA』に決定しました! (DECO)



月刊PCエンジン　おじゃましまーす

ソフトハウス訪問

namco

第3回／株式会社ナムコ



業界屈指の大手メーカー。今年はどう動くかな？

数あるソフトハウスの中でも、押しも押されぬトップメーカーといえばナムコさん。現在、総社員数は約1000名（そのうち開発スタッフは300〜400名!!）というからスゴイ。で、今回は、このナムコさんにオジャマしてしまうことにした。

ナムコさんの歴史は長い。中村製作所という名前で、東京は大田区に会社が設立されたのが1955年。つーことは、すでに創立34年。TVゲームが登場する、はるか以前から、アミューズメントを研究し続けているのだ。この歴史の長さが"遊び心"を追求していくノウハウの裏づけになっているんだろうね。

それはさておき、TVゲームブームが爆発してからの、ナムコさんの活躍ぶりは、みんなも知っているとおり。新しいアイディアと技術力で、ボクらに次々と面白ソフトを提供してくれている。

さて、1989年。ナムコさんは、どう動くのだろう。広報センターの赤倉さんに聞いてみた。

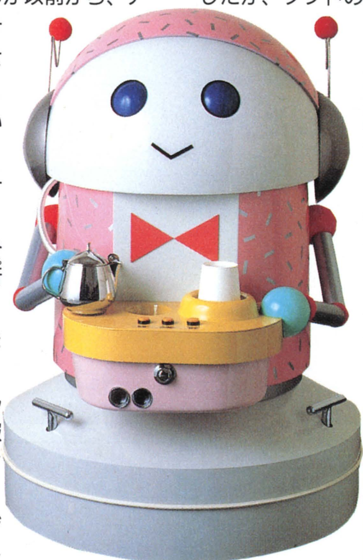
──まず、今年のPCエンジンソフトの発売予定を聞きたいんですが……。

「まだ、年間予定のすべてが決まっているわけではないんですけど、去年並み（5本）か、それ以上を目標にしています。また、去年は業務用からの移植がメインだったのですが、PCエンジン用のオリジナルものも企画検討中です。決まり次第発表しますので、楽しみにしていて下さい。」

──昨年末、ついにCD-ROMが発売されましたが、ソフトの開発計画はあるんでしょうか？

「正直なところ、現在静観中です。PC、ファミコン、業務用などの開発だけでも、すでにキャパシティの限界に近い状態なんです。開発のための時間、費用の大きさなど、リスクが大きい面もありますしね……。ただ、CDならではの素材が出てきたら、チャレンジしていきたいという気持ちは持っています。」

──大勢のファンが期待しています。頑張って下さい。



◀ナムコ本社のお茶くみロボット、キュージくん。

「ナムコ」さんはこんなソフトを出してるよ

ソフトメーカーの老舗ナムコさん。業務用、ファミコン、PC、MSXなどを合わせると、発表作品は計100本以上！　ウ〜ム、さすがぁ。

PCエンジン



妖怪道中記

初のPCエンジン作品。移植のていねいさで話題になった。

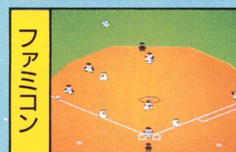
業務用



スプラッターハウス

'88年度後期に発表されたばかり。グラフィックに注目。

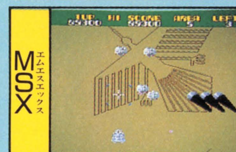
ファミコン



ファミスタ'88

永遠の名作"ファミスタ"シリーズの最新作だ。

MSX



ゼビウス

ナムコの名を世に広めた超名作。MSX版でも発売中だ。

最新ゲームスペシャル　PART②のパート2!

最新ゲーム熱いウワサ！

●ハドソンさんは、どうやらプロレスもののソフトを開発中らしいぞっ!!

●NECアベニューさんは、ゲーセンの名作「アウトラン」をPCに移植、開発中！　夏頃までには発売される予定だよん！

●一方、なだれのように遅れまくっている"ワードナの森"。NECアベニューさんは、気合いも新たに開発に取り組んでいる。"6月には発売しますと豪語されてますが。

●アイレムさんは、現在新作を開発中らしい。でも、タイトルはまだ教えてくれなかった。残念。でも、アーケードで人気だった、アレだと思うんだけどな〜〜。

●まだまだソフトの少ないCD・ROM²。だけど、すんごい大物を続々と企画中とか。もう買ったというキミ。期待してもよいぞ〜!!

●そんじゃ、また次号でお会いしましょっ!!

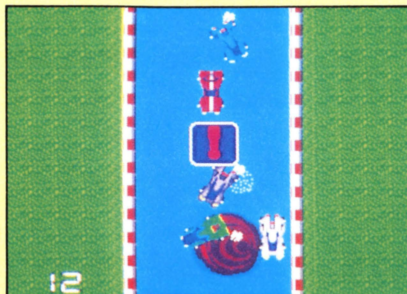


発売直前 REVIEW '89・2／1〜'89・3／1

★期待度No.1のARPG『ダンジョンエクスプローラー』がついに発売!! 仕上がりはいかに!?

モトローダー

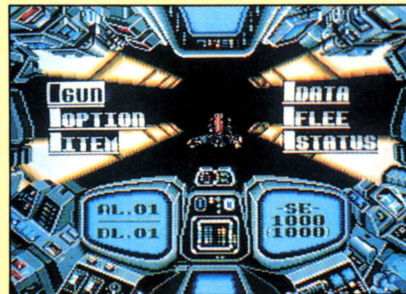
2月23日発売
メサイヤ／5200円



編集部でバイトしてるゲーマー3人衆が、完全にハマッてしまった。見かけの派手さがないけど、やってみると、最高!! 次号で後半戦を攻略する予定だから、みんなもそれまでに前半戦をブッチギリで勝ち抜いてくれ！

アウトライブ

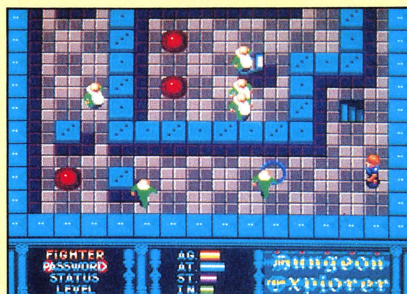
2月末発売予定
サン電子／5600円



新参入サン電子のPCエンジンデビュー作。戦闘用ロボット、FWが主人公のSF・RPG。リアルなグラフィックに加え、戦闘シーンでのアニメ処理はまさにPCエンジンならでは!! の迫力だぞ。

ダンジョンエクスプローラー

3月4日発売
ハドソン／5800円



レベルアップとかもあるけど、RPGというよりはアクションゲームのノリだね。アーケードっぽいグラフィックが通好み。謎を解きながらクリアしていくのはけっこう快感だぜ！ 果たしてこの物語の結末は……!?

はにい・いん・ざ・すかい

3月1日発売
フェイス／5200円



堂々、フェイス第1号ソフト発売だ。攻略法じゃあ、けっこうカルイ！てな感じで書いたけど、実はムズイんだ。3面ぐらいまで行って、それからが、もう大変！ みんなガンバッて、自分なりの攻略法を編み出してね。

COMING SOON 発売日スケジュール

★目新しいタイトルのものが、どんどん増えてきたね。でも、まだ発売日未定が多いんだよね。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
2／9	ネクタリス	ハドソン	5800円
2／23	モトローダー	メサイヤ	5200円
3／4	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	5800円
2／末	アウトライブ	サン電子	5600円
3／1	はにぃ・いん・ざ・すかい	フェイス	5200円
3／3	ウイニングショット	データイースト	5500円
3／下	がんばれゴルフボーイズ	メサイヤ	5300円(予)
3／中	改造町人シュビビンマン	メサイヤ	5300円(予)
3／末	死霊戦線	ビクター音産	5500円(予)
3／末	ワンダーモモ	ナムコ	価格未定
3／末	F-1 PILOT	パック・イン・ビデオ	6300円
3／末	ディープブルー・海底神話	パック・イン・ビデオ	5300円
3／予	めぞん一刻	マイクロキャビン	価格未定
3／予	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	6700円
3／予	コブラ（CD）	ハドソン	5980円(予)
3／予	天外魔境（CD）	ハドソン	価格未定
4／予	サイバークロス	フェイス	価格未定
4／予	NAXAT OPEN	ナグザット	価格未定

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
5／予	デジタルチャンプ	ナグザット	価格未定
発売日未定	凄ノ王伝説	ハドソン	価格未定
発売日未定	エナジー	メサイヤ	価格未定
発売日未定	3Dゴルフ（仮）	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ダライアス	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	アウトラン	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	価格未定
発売日未定	弁慶	サン電子	価格未定
発売日未定	魔界八犬伝 SHADA	データイースト	価格未定
発売日未定	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	麻雀学園（仮）	フェイス	価格未定
発売日未定	麻雀刺客（仮）	日本物産	価格未定
発売日未定	ガンヘッド	ハドソン	価格未定
発売日未定	パワーゴルフ（仮）	ハドソン	価格未定
発売日未定	大地くんクライシス〜ヤーレンソーラン北海道〜	サリオ	価格未定
発売日未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	価格未定

★3月下旬／究極タイガー／タイトー／価格未定

いたんだ頭脳の手当ては早めにね。
月刊PCエンジンが役立ちます。

4月号

作者、寺沢武一先生へ直撃インタビュー！

CD-ROMゲームのおもしろさ徹底研究

極めつけ付録 **コブラの世界**

■完全攻略法

ダンジョンエクスプローラー［期待の後編］

●かわいいモモちゃんの水着は見られるか？
ワンダーモモ

●ついに登場のアーケードシューティング！
究極タイガー

救助目標1000万人!!
SRTはにい・いんざ・すかい

困ったときには早めに読もう。今から、本屋さんに予約！

月刊PCエンジン4月号は2月28日㊋発売 定価350円



EDITORS' NOTES

★1月でまた1つ年をとった。うれしいような、寂しいような複雑な心境だけど、新たな気持ちで、がんばるぞ！（YŪGO）
★去年は、あまりいろんな所に行かずに家にいる事が多かったので、今年はそんな事をなくそうと思う。（ゲーマーM）
★キューハチ（98）がほしいよ〜！と思い始めたのが1か月前。でもまだ3.5か、5インチか日夜悩み続けている。（JACK）
★私は水曜日にミニ四駆スーパードラゴンを買った。♪あ、水、水、スードラ買った、スードラ買ったス〜イスイ…（N）
★てへへっ！　今、テトリスのやりすぎで頭ん中まっ白なんだよほほぉい！えへらえへらと落ちてゆく……（えぐち！）
★お正月にスキーに行って、積雪20cmぐらいの所で、根性で滑ってきたぜい。ほとんど泥んこ遊びでやんの。（ジャングル）
★ドラクエⅣが発売されるとか。PCエンジンにもRPGが、もっとラインナップされるといいんだけどね。（Y）
★読者のみんなからもらった年賀状のうち、何枚がクジに当たってるんだろう？と思うと夜も眠れぬ、今日この頃です㋓

月刊PCエンジン 3月号
第1巻第3号（通巻3号）1989年3月1日発行（毎月1回1日発行）

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP ©ウルフチーム／ビッグクラブ
©1988 NECアベニュー
LICENSED BY TAITO CORP
©1988 SUNSOFT ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画 ©1987 ACTIVISION
©IREM CORP ©TAITO CORP.
©naxat soft ©LAD, R
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE ©マイクロキャビン©1988DECO
©パック・イン・ビデオ ©エイコム

STAFF

編集／秋本輝夫・柏原順太
有限会社　100パーセント　（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内　裕・倉持征木・凩　健太郎・長沢雄吾）・坂田　純・舘野英昭
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武）・石村　勇・宿南　勇
写真／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト／岩名　涼・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・徳山　保）・佐藤アルミ・横山公一・しまづ★どんき・なかだ☆らん

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン 3月号

編集人　秋本輝夫
発行人　田中一喜
発行所　小学館　〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-230-5444（販売）03-230-5751
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を固く禁じます。©SHOGAKUKAN 1989

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!

小田雅弘 監修

3D（スリーディー） Modeling Techniques

モデリングテクニック

通信講座

アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。





市販のキットではもの足りない人に！

大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に！

高度なテクニックをみがきたい人に！

創作意欲がわいてくる！

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

充実した講座内容

工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc.

資料無料贈呈

▶くわしい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今スグ、ポストへ！

☎03(317)2811

受付／AM7:00～PM9:00 年中無休

東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3

〒164 東京都中野局 私書箱105号 東京ホビーセンター 3Dモデル講座 906 A係行 40

「3D製作講座の資料送れ」

●郵便番号・住所(フリガナ) ●氏名(フリガナ) ●年令 ●電話番号(市外局番も)

近未来ウォーズ・戦術級シミュレーションゲーム

PC Engine

月刊PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks 1989 3

キミの手で月を奪還せよ！



（タイトル画面）さあ、戦闘開始！ガイチ帝国の野望を打ち砕くのはキミだ！

©1989 HUDSON SOFT

ガイチ帝国の野望

21世紀に入り、人類は枯渇しつつある地下資源を月に求め開発基地を建設した。しかし、開発権利をめぐって武力対立が続発。ついに軍事大国「ガイチ帝国」が各国の月面施設を占領、月における全権を支配するに至った。

この暴挙に対し各国は、地球でのガイチ軍との戦闘に備えるのが精一杯で、月に援軍を送ることはできなかった。月面各地にはガイチ軍の工場が次々と建設され、月面用兵器が大量生産されていた。

さらにガイチ軍は、重軌道要塞M・O・Aの建造を着々と進めていた。

この要塞は、地球上の大都市を一撃で消滅させる中性子ビームを搭載していたのだ。



ガイチ帝国総統モデラー・F・スクラッダ
月面の地下資源を独占し、地球をも支配しようと企む悪の帝王だ！

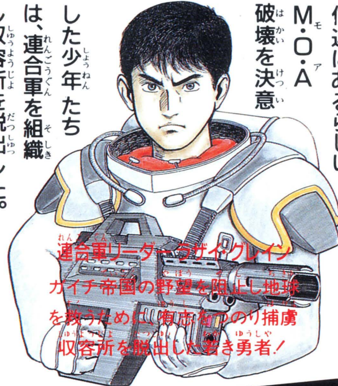
地球連合軍の反撃

この究極兵器が完成してしまえば、ガイチ軍の地球支配は確実となる。各国にとってM・O・Aの完成を阻止することが急務であった。

そんな時、ガイチ軍の捕虜収容所に捕らえられていた人々がM・O・A発射基地に関する情報を入手していた。どうやらメア・ネクタリス（月面の地名）付近にあるらしい。

M・O・A破壊を決意した少年たちは、連合軍を組織し収容所を脱出した。その数わずか数十名……。

いま、月面の解放と地球の命運をかけた史上最大の作戦がはじまる。

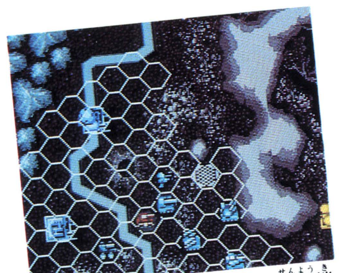


連合軍リーダー・ラザイ・グレイン
ガイチ帝国の野望を阻止し地球を救うために、有志をつのり捕虜収容所を脱出した若き勇者！

月面における最新兵器

連合軍は月面各地に幽閉されている同志を救出しつつ、ガイチ軍兵器工場内の月面用最新兵器を奪い戦う。

この兵器はガイチ帝国が開発したもので、資源、開発時間、操作方法等の問題から、従来地球上で使用している兵器の改造型となっている。



（マップ画面）移動時は、ゲーム専用機初の本格的なHEX（六角形）を採用。

2月9日(木)発売予定
希望小売価格5,800円

パッケージのイラスト



NECTARIS

3メガ

ビギナーもすぐに楽しめる親切設計！

- ゲームの進行と操作がよくわかる「マニュアルモード」。
- 主な使用コマンドは「移動」「攻撃」だけの戦術ゲーム。
- 初めは狭く徐々に広くなる16タイプの戦場。パスワードでコンティニューOK。秘密の戦場もあるかも？
- 初めは弱く徐々に強くなる敵国ガイチ軍。
- 兵器の数とタイプも徐々に増えていく。
- 各兵器の特徴を、知りたい時にその場でチェックできる「性能コマンド」。

PCエンジンの全てがわかる、遊びの玉手箱TV。
さきどり！PC遊び塾
テレビ東京（毎週火曜 夕方6時～6時25分）をキー局に、全国29局で大好評オン・エア。



（戦闘画面）バトルシーンは迫力のアニメーション。他のクリアイベント画面もハイクオリティCGだ！

キミの戦術が勝敗を左右する！

- 全23タイプの兵器は、包囲効果、支援効果、EXP（経験値）によって攻撃力が変化する。
- 工場占領によって新しい兵器や兵士が手に入るという、今までにないシステムを採用。
- 敵か味方か、どちらが工場を占領するかで戦局も大きく変わるおもしろさ。



HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地大阪料理会館ビル5階 TEL.06-251-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・福岡

第1巻第3号（通巻3号） 1989年3月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話（編集）（03）230・5444
（販売）（03）230・5751
定価 350 YEN
雑誌 03587—3 T4910358703354
©Shogakukan 1989 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社